

AMIGA

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

10/11'96

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

öS 56,- / Lit 8600,-

hfl 9,50 / DR 1200,-

skr 55,-

Nr. 10/11

OKTOBER/NOVEMBER'96



4 399114 907005

DER NEUE MEGA-HIT

CAPITAL PUNISHMENT

PLUS: INTERVIEW MIT DEN PROGRAMMIERERN

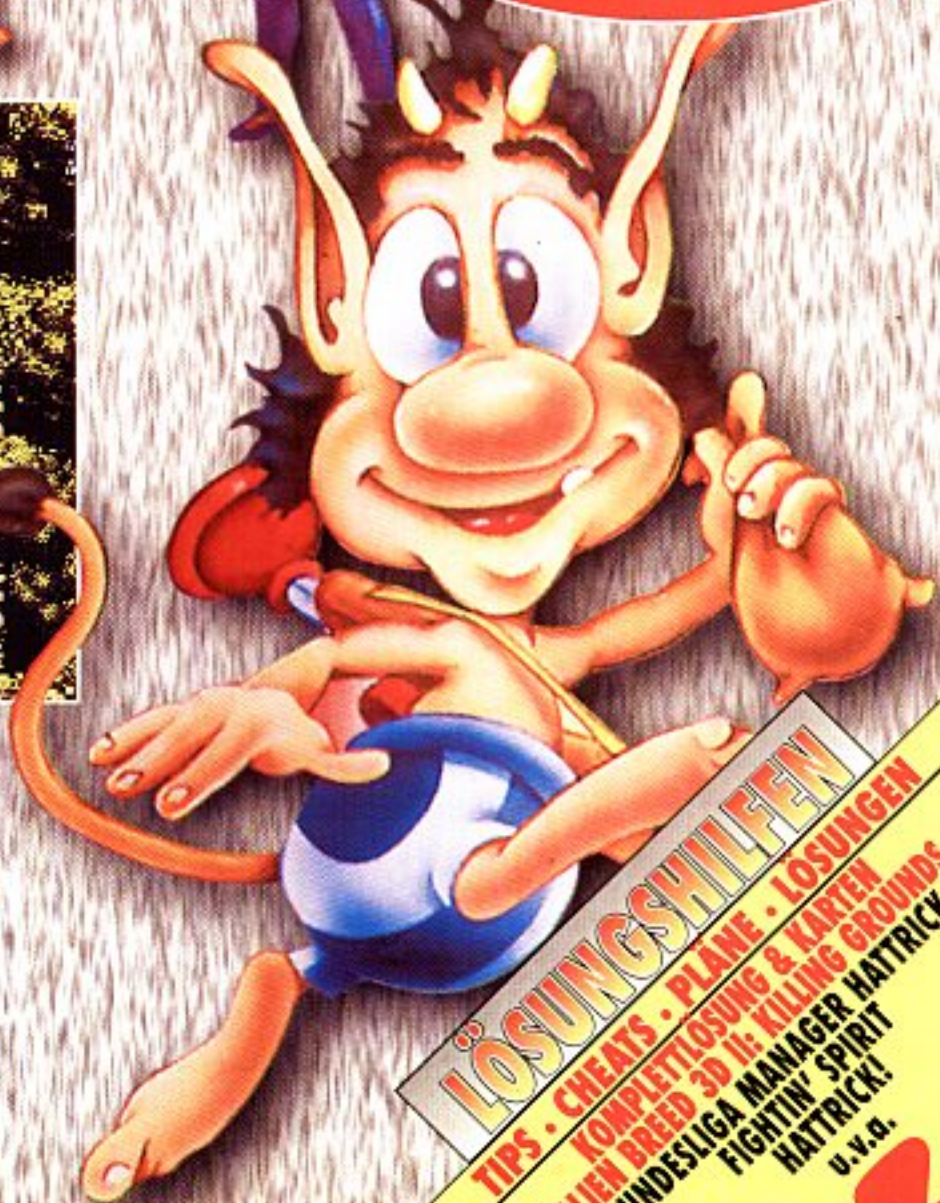
Hugo
Nemac IV - Director's Cut
More Worms
Kargon
Mega Typhoon
Hattrick!



MIT
HEFT IM HEFT

EXTRA • EXTRA • EXTRA

Movie-Competition
Aktuelle Amiga-Bücher
Neues CD-ROM-Laufwerk



LÖSUNGSHILFEN
TIPS • CHEATS • PLANE • LÖSUNGEN
KOMPLETTLOSUNG & KARTEN
ALIEN BREED 3D II: KILLING GROUNDS
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
FIGHTIN' SPIRIT
HATTRICK!
u.v.a.

Jede Disk nur 5,90 DM

Jede Disk auf dieser Seite kostet nur 5,90 DM, völlig egal, was auf der Disk drauf ist. Sämtliche Titel sind überwiegend **deutsche Neuerscheinungen** und lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB RAM. Mindestbestellwert: 10,- DM

Versandkosten:
Bar / Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR
Bar / Scheck: 15,- DM

Schnell-Versand
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 26

Schriftliche Bestellungen
Mallander Computer GmbH
Bärenndorfstr. 24
46395 Bocholt

800 Tierisches Glück



Beidem Spezial-Memory muß DU die Spielkarte mit dem richtigen Tier anhand der Tierstimme finden. Super Foto-Grafik. Prima Lernspiel für Kinder.

801 Astro Kid



Nachdem Du das Weltall aus Cockpitsicht durchquerst, kämpfst Du gegen ein riesiges Alien-Monster. Diesem Monster mußt Du die ekligen Klauen und die Schnauze wegholen.

802 Chippy's Quest



Du sitzt auf einer Rakete und kämpfst im Universum gegen unzählige Hundeköpfe mit Flughörnchen, verrückt gewordene Knochen usw. an. Hinzusende Effekte.

803 Gravity Fight



Jeder der 1-2 Spieler befehligt 3 Raumschiffe. Dabei gilt es, die Anziehungskräfte der Planeten zu überwinden und mit dem Geschloß den Gegner voll zu treffen.

804 Rotator Ball



Eine Raumschiffkugel wird zum rotieren gebracht und springt wie ein Flummli durch die grafisch lebhafte Landschaft. Finde die passenden Objekte, um die Türen zu öffnen und sammle die Diamanten ein, bevor die ätzende, rote Flüssigkeit die Landschaft überflutet. 10 saustarke Levels. Nur AT200/A4000!

805 Outfall



Ordne die herunterfallenden Farbklecke so, daß sich immer 4 gleichfarbige Klecke berühren. Nur so platzen die Klecke weg und es wird neuer Platz geschaffen. Doch Du hast nur 5 Minuten Zeit. Multiplayer-Game für 1-8 Spieler.

806 Casino Games '97



5 verschiedene Glücksspiel-Varianten bietet dieser gemütliche Abend-Simulator. Gewinne Deine Dollars beim Roulette-Tisch, Würfelspiel, Poker, Black Jack, oder der Fruit Machine.

807 Fracas



2 brutale Walker verstecken und bekriegen sich in einer faszinierenden 3D-Vektorlandschaft. Haben sie sich gefunden, so geht die heiße Ballerei los.

808 Lazarine Tower II



Spannung im 3D-Labyrinth. Baron Baldric kämpft sich mit Zaubersprüchen und irrsinnigen Zauberkünsten gegen die bösen Monster an.

809 Dragon II

2 Drachen verfolgen und bekämpfen sich im Flug in der 3D-Landschaft und versuchen sich gegenseitig zu rösten.

810 Amiga Super Ball

Bekannt vom Sat 1 - Fernsehen.

811 Monaco Manager

Sagenhaftes Strategiespiel. Manage das große Rennen durch Kauf der Autos, Fahrer und Mechaniker.

Top Sparangebot

20 Disks zur freien Auswahl
komplett nur 99,- DM
(= 4,95 DM pro Disk)
(Gültig für Best.-Nr. 800-899)

812 Skid Racer



Ein schnelles Autorennen aus der Vogelperspektive. 2 Tracks, 3 Schwierigkeitsgrade. 5-30 Runden sind zu fahren.

813 Kinder-Schneckenjagd



1-2 Spieler. Toll, genial & lustig.

814 Justice



Flugsimulator in real aufgebauter 3D-Vektorwelt. Sie sehen Ihren Kampf-Jet und sämtliche Instrumente auf einem Screen. Mit zahlreichen Kampf-Gegnern.

815 Super Skiddy 3 on Ice



Einmalig lustiges Rennen auf Eis mit lustigen Figuren und zum Umfallen schräge Soundeffekte. 5 Geschwindigkeiten, 4 Tracks, 2 Spieler, 3-15 Runden. Dieses Spiel eignet sich ausgesprochen gut für Kinder.

816 Super Prix

Das Autorennen um den großen Preis. 2 verschiedene Tracks müssen geschafft werden. Du kommst nur weiter, wenn Du die Reparaturen an deinem Rennauto auch bezahlen kannst. Ein Renn- / Strategie-Mix!

817 Lemmings-Ende



Deine Aufgabe ist es, die armen Lemmings mit dem Auto zu jagen und dann nicht zu bremsen.

818 Der Waldjäger



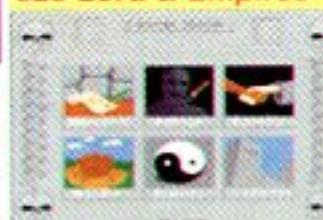
Mit dem Fadenkreuz mußt Du schnell reagieren und schießen. Da erscheinen plötzlich im Wald Weihnachtsmänner, Hunde, Vögel, Wild, herunterfallende Äpfel, Eicheln und vieles mehr.

819 X-Mas World of Tetris



Stimmungsvolles Tetris mit besonders gemalten und neuen Klotzformen. Ein/Zweispielemodus. ACHTUNG: Lieferbar ab 15.11.1998!

820 Lord & Empires



Strategiespiel um Krieg und Macht in einer Fantasiewelt. 2-4 Spieler, 15 Landkarten. Vernichte die Gegner. Unterteilt im Sommer und Winter. 2 Disks.

821 Warship

Oktober 1944, auf deinem USS Kriegsschiff beobachtest Du den Radar, und plötzlich kommen die feindlichen Flugzeuge und U-Boote, die Du abwehren mußt.

822 Jimmy's Fantastic Journey



Sagenhaftes Abenteuer in einer kunterbunten Welt. Als Waffe gegen zahlreiche Gegner kannst Du Luftballons aufsteigen lassen. 2 tolle Welten.

823 Blitz Fighter



Moderisches Kampfgetümmel über einer wilden Urwaldlandschaft. Ein reaktions-schnelles Action-Spiel.

824 Aerial Racers



Endlich fertig: Digitalisierte Motorgereusche, Kreuzungen, Huckel, Berge, Sand, Eis. Im 2-Spieler-Modus ist der Bildschirm in 2 Hälften unterteilt.

825 Aerial Racers Editor

Erstellen Sie eigene Traum-Tracks. Brandneuer Editor ab jetzt lieferbar.

826 Dark Angel



Im Jahre 2066 kämpfst Du gegen High-Tech-Roboter an. Du kannst dich ducken, schießen, rollen, springen usw. Vollspielbare 1-Level-Version.

827 Piles o' Tiles



Ähnlich dem bekannten Shanghai-Spiel mit Spielsteinen mit fotorealistischen Motiven. 16 verschiedene Formationen mit bis zu 200 Spielsteinen stehen zur Verfügung.

828 Arcade Darts



Diese Version bietet zwei verschiedene Computergegner. Highscore abspeicherbar und digitale Sprachausgabe.

829 Conquest



Soldaten, Römer und Gallier kommen sich zu nahe und die muntere Knüppelerei ist perfekt. Grafisches Strategiespiel der gehobenen Qualität. Erste Sahne.

830 Time Keepers



Als Truppenleiter deiner Soldaten, die aus dem fernen Universum kommen, hast Du die Aufgabe, die gestohlenen Babys aus der Hand der Feinde zu befreien. Erlebe diese brandneue erste Testversion.

831 Guy Spy



Deine Freundin wird in einer ägyptischen Pyramide gefangen gehalten. Nimm Dein Schwert und besiege die Krieger. Superflüssige Animationen und Bewegungen der Figuren.

832 Spherical Worlds



Diese Preview-Version hat es in sich. Du hast die Aufgabe, auf einer Raumstation als Kampf-Kapsel alle bösen Mutation-Wesen zu vernichten. Dazu kannst Du Codekarten, Raketen und Munition, die Du bald brauchen wirst, aufsammeln. Dieses Spiel bietet ausgesprochen gute Grafik, die jeden durch die Farbvielfalt und superflüssige Animation faszinieren wird.

833 Monsters of Terror



Als putziger kleiner Kerl läufst Du mit einer weniger putzigen Kriecher durch die Levels und knallst höchst unputzige Gestalten ab. An OS3.0! AGA-Spiel!

834 Aids Eliminator

Ein Aufklärungs-Spiel, wie man die Krankheit am besten verhindern kann. Ein Jump'n Run-Spiel mit Gänsehaut.

835 Gold Mines 1997



Suche Diamanten in der dunklen Mine. Achte auf die Gefahren und Fallen, die im Untergrund lauern.

836 Final Splatt



Jump'n Run im Untergrund ähnlich dem Spiel Lemmings: Fallrohre, Feuerwerfer, Blutschießen, Wassergräben...

837 Statix



Bringe die Waagen-Hälfte Deines Gegners durch herabfallende Steinblöcke, die unterschiedliche Gewichte haben, aus dem Gleichgewicht.

838 Kargon



Kampf & Training sind möglich. Holzauberer Jahang wird Dir alle Tipps und Tricks für zukünftige Kämpfe lehren. 1. Lehrstunde: Sich in einem unbekannten Verlies zurechtfinden.

839 Ein mal EINS

Ein saustarkes Mathe-Lernprogramm für alle 4-10-jährigen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade, Musikunterstützung.

840 Cosmic Dealers

In dieser deutschsprachigen Weltraum-Wirtschafts-Simulation bist Du als Kaufmann in der Galaxis unterwegs. 1-5 Spieler können mitreden.

841 Solotrek

Kapt. Kirk erteilt Dir ein Raumschiff und eine Spezial-Mission, die Du dann zu erfüllen hast. Der Rest ist noch Geheim.

842 Knock Out II



Ein filmreifes Auto-Crash-Action-Spiel: Bis zu 8 Mitspieler steuern ihre Autos auf einer riesigen kreisrunden Plattform, die hundert Meter hoch ist und steile Abgründe hat. Dein Ziel ist es, in die gegnerischen Autos mit Vollgas hineinzuknallen, um die anderen Autos in den tiefen Abgrund zu stürzen. Mit ohrenbetäubenden Todesschreien. Mit Musikeditor und Vehicle-Editor.

843 Fire of Rock



Das ultimative super Baller-Game mit saustarken Effekten. Feuers, was der Zug her gibt auf die Gegner, die dann Extrawaffen wie den Plasma-Werfer hergehoen. Am Ende der Levels warten dann riesen Endgegner, die es zu besiegen gilt. Mindest. 1 MB Chip-Ram!

844 Hydroclic

Das Wasser fließt die Felsen herunter. Du mußt durch geschicktes Setzen von Sperren, Schwimmern, Ventile, Pumpen und Netze das Wasser ins Ziel leiten.

845 Tiefgefrorene Menschen



Du hast die Aufgabe, eine schreckliche Mordserie aufzuklären. Immer wurden junge Frauen ermordet. Die Mörder stehen im Zusammenhang mit einer Wunderdroge, die tiefgefrorene Menschen wieder zum Leben erwecken soll. Doch die Nebenwirkungen sind schrecklich. Festplatte erforderlich 2 Disks.

846 Jumpman Junior



Jahrelang ein Renner auf dem C64. Endlich ist dieses Spiel in seiner originalen Fassung in einer Deluxe-Version auch auf dem Amiga spielbar. 5 Levels Highscore abspeicherbar.

847 Risiko



Für Strategie-Fans ein absolutes MUST. Bis zu 4 Spieler haben die Aufgabe, viele Länder wie möglich mit ihren Armeen zu besetzen. Komplette deutsche, die beste Computersimulation, die es gibt. Einzigartige Grafiken.

848 Der Alien-Schreck



Ein Action-Spiel für 2 Spieler. Die Welt wird von bösen Aliens bedroht. Dabei kannst Du wahlweise die Aliens oder den knallharten Aufräum-Polizei unterstützen. Überall in den Städten liegen Waffen, Munition oder Erste-Hilfe-Kisten herum, die aufgesammelt werden können. Sicht aus der Vogelperspektive.

849 Kino Manager



Eine deutsche Wirtschafts-Simulation rund um den Betrieb eines Kinos. Mit 1.500,- DM Startkapital bis Du dein Kino mußt Filme ausleihen, einzukaufen, die Eintrittspreise richtig kalkulieren, die Werbetrommel richtig rühren und dann hoffen, daß alle Plätze im Kino belegt werden. Alles sehr leicht verständlich.

nimm2

E
D
I
T
O
R
I
A
L

Der Spatz in der Hand ist bekanntlich besser als die Taube auf dem Dach – und so gesehen wird auch die traurige Nachricht des Tages erträglich: Der Amiga Joker erscheint bis auf weiteres nur noch zweimonatlich.

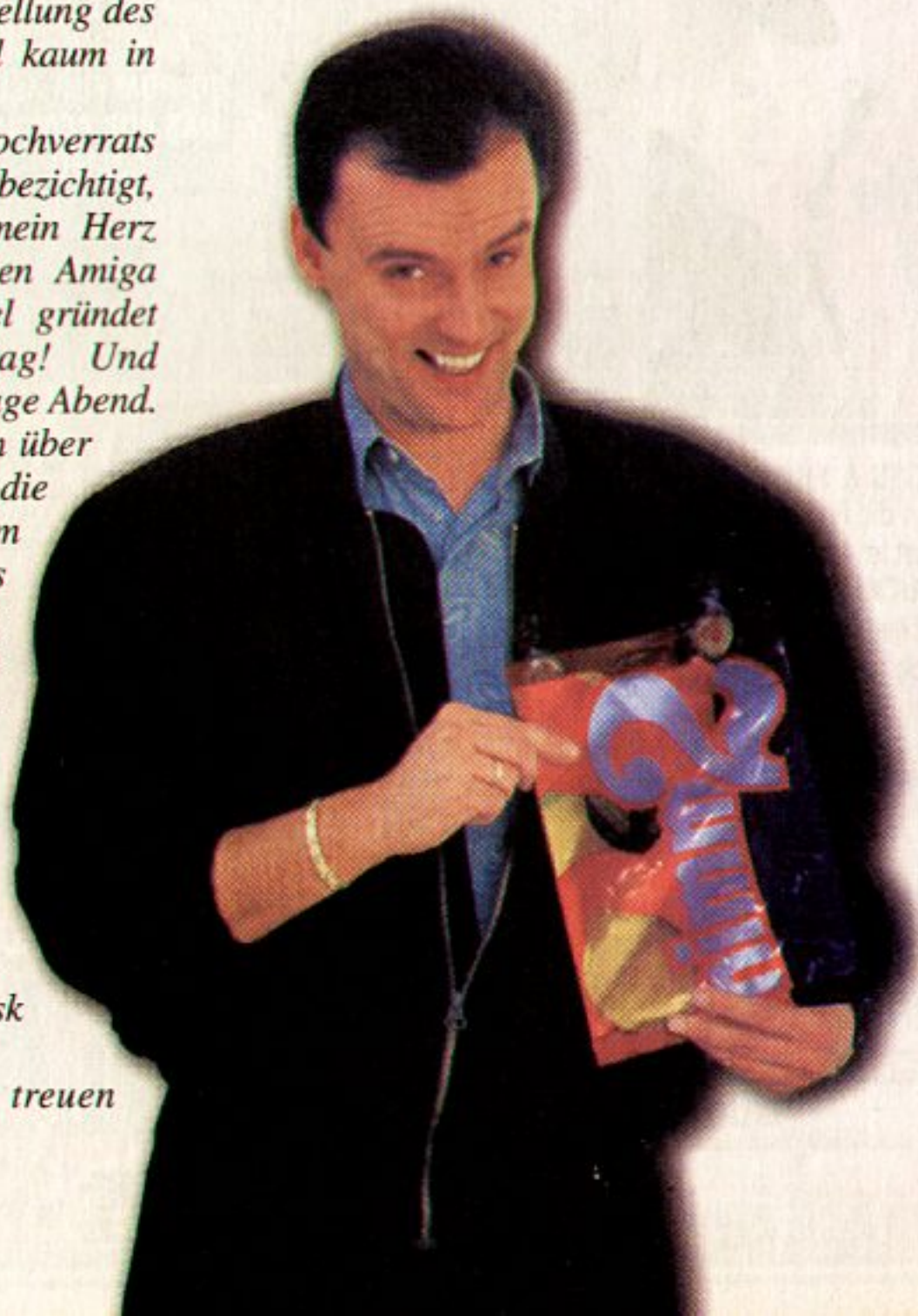
Auch und gerade an uns sind nämlich die Entwicklungen der letzten Jahre nicht spurlos vorübergegangen. Will sagen, daß einerseits der potentielle Leserkreis zunehmend kleiner wird (die Fahnenflucht hin zum PC wird in Spielerkreisen heutzutage noch nicht einmal mehr als Kavaliersdelikt gewertet), während andererseits kaum noch genügend Software erscheint, um alle vier Wochen ein neues Heft zu füllen. Die Alternative zur generellen Umstellung auf den aus den Sommermonaten gewohnten Erscheinungsrhythmus wäre die gänzliche Einstellung des Magazins, und das kann ja wohl kaum in Eurem Sinne sein...

Ehe mich nun irgend jemand des Hochverrats aus wirtschaftlichen Erwägungen bezichtigt, sei einmal gesagt, daß gerade mein Herz natürlich besonders heftig für den Amiga Joker schlägt – auf diesem Titel gründet schließlich der gesamte Verlag! Und außerdem ist ja noch nicht aller Tage Abend. Sollte also etwa den neuen Herren über Amiga Technologies bei VIScorp die Initialzündung glücken, wäre kaum jemand auf der Welt glücklicher als ich. Und auf den (Herz-) Schlag würden wir wieder zu den gewohnten Monatsrunden zurückkehren! Bis es soweit ist, könnten uns jedoch allenfalls plötzlich hochschnellende Verkäufe davon überzeugen, den falschen Weg eingeschlagen zu haben: Vielleicht solltet Ihr also ab sofort immer zwei Ausgaben am Kiosk erwerben?

Mit dem Hinweis, daß die treuen

Abonnenten unter Euch natürlich noch gesondert und persönlich benachrichtigt werden, möchte ich dieses unerquickliche Thema jetzt für heute beschließen – es wird in den Leserbriefen noch oft genug aufgegriffen werden, da bin ich sicher. Andererseits ist der Spatz, den Ihr hier in der Hand haltet, ohnehin eher ein stattlicher Adler: Viel Spaß mit den aktuellen Tests, den brandheißen Previews, den interessanten Specials, den hilfreichen Lösungstips und sonstigen Inhalten der neuen Ausgabe wünscht Euch,

Euer **Michael**



MESSEN & PREVIEWS: Wir berichten von der **ECTS LONDON '96** und der **CEBIT HOME HANNOVER** ebenso live wie aus der Spieleküche von OTM: **ENIGMA** und **GNOMES** serviert man Euch noch dieses Jahr frisch am Amiga!

Seiten 10 bis 15



DIE MASSEN AUF DEN MESSEN



ENIGMA

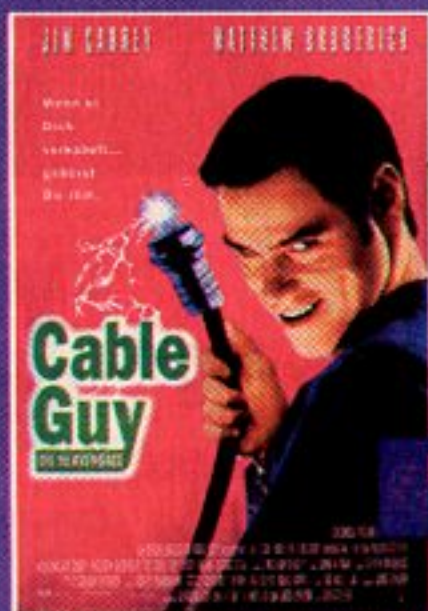


GNOMES



NEUER AMIGA-LESESTOFF FÜR BÜCHERWÜRMER

FILME, CDs & BÜCHER: Cineasten sind herzlich zu unserer **MOVIE COMPETITION** eingeladen, alle CD-Multimedialisten sollten sich mal das neue **VOB PCMCIA-COMBO** ansehen, und die Leseratten bitten wir in den User Club zu Besprechungen brandaktueller **BÜCHER RUND UM DEN AMIGA**. Man trifft sich auf den **Seiten 64 und 78/79**



CD-ROM FÜR ALLE: DAS VOB PCMCIA-COMBO

KINO FÜR WINNER: DIE MOVIE COMPETITION

ANSTOSS & FREISTOSS: Lange mußten die Fußballmanager warten, jetzt ist es endlich soweit: Mit **HATTRICK!** kickt Ikarion einen sportlichen Hit in die Shops! Joker vor, noch ein Tor, heißt es daher auf den **Seiten 70/71**



HATTRICK!



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	8
Neswflash:	
ECTS London	10
CeBIT Home Hannover	12
Preview:	
Enigma	14
Gnomes	15
Mailbox	22
Krieger-Comic	28
Up & Down	36
PD-Box	38
Crack	40
Demo Galerie	42
Brork-Comic	44
Ruhmeshalle	44
Know How	45
Know How Index	50
Joker-Index	52
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	53
Interview:	
clickBOOM	62
Preis Ausschreiben:	
Die Movie-Competition	64
Joker Galerie	66
Joker-Comic	68
Klassiker:	
TV Sports Basketball	77
User Club:	
Neue Bücher rund um den Amiga	78
Radio- und TV-Tips für Aug./Sept.	80
Impressum	81
Postspiel:	
Das Joker Imperium	82
Computer ABC	84
Kleinanzeigen	86
Stromausfall:	
Netrunner	88
Coin Op	90
Joker-Shop	92
Vorschau	94
Inserenten	94
Bezugsquellen	94

Software im Test

Action

Mega Typhoon (ECS) 34

Nemac IV -

Director's Cut (ECS-CD) 56

Rocketz (AGA) 69

Abenteuer

Legends (AGA-CD) 59

Kargon (ECS) 72

Demos

Atome (AGA) 42

Worlds (AGA) 42

TINT (AGA) 43

Geschicklichkeit

Hugo (ECS) 32

Tin Toy Adventure (AGA) 30

Sport

Capital Punishment (AGA) 16

Fightin' Spirit (ECS/AGA) 74

Hattrick! (ECS/AGA) 70

Touring Car Challenge (ECS) 76

Strategie

Oh Yes...More Worms! (ECS-CD) 58

Verschiedenes

Arcade-Spiele 90

Brettspiele 88

VOB PCMCIA-Combo 54

PD-Games 38



CAPITAL PUNISHMENT

DER KOPF VON CLICKBOOM IM GESPRÄCH

JUMP & RUN: Auf den Plattformen ist derzeit die Hölle los: Sowohl das knuddelige **TIN TOY ADVENTURE** als auch der TV-Gnom **HUGO** wollen geschickte Amigos zu Freudensprüngen animieren. Wo das gelingt, erfährt Ihr auf den
Seiten 30/31 bzw. 32



SCHWEISS & TRÄNEN: Der König ist tot, lang lebe der König: Mit **CAPITAL PUNISHMENT** liegt die beste Amiga-Klopperei aller Zeiten vor – endlich wieder ein Megahit! Klar, daß wir auch gleich ein **INTERVIEW MIT DEN PROGRAMMIERERN** für Euch geführt haben...

Seiten 16/17/18 bzw. 62/63



TIN TOY ADVENTURE



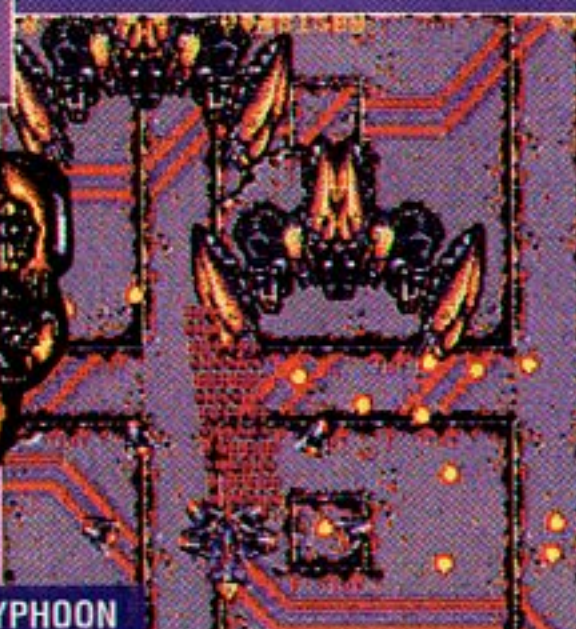
HUGO

175000

PENG & TOT: Bei dem brandneuen Action-Knaller **MEGA TY-PHOON** sind mal wieder vertikal scrollende Alienjäger der alten Schule gefragt. Feuer frei zum großen Ballerspaß auf den
Seiten 34/35



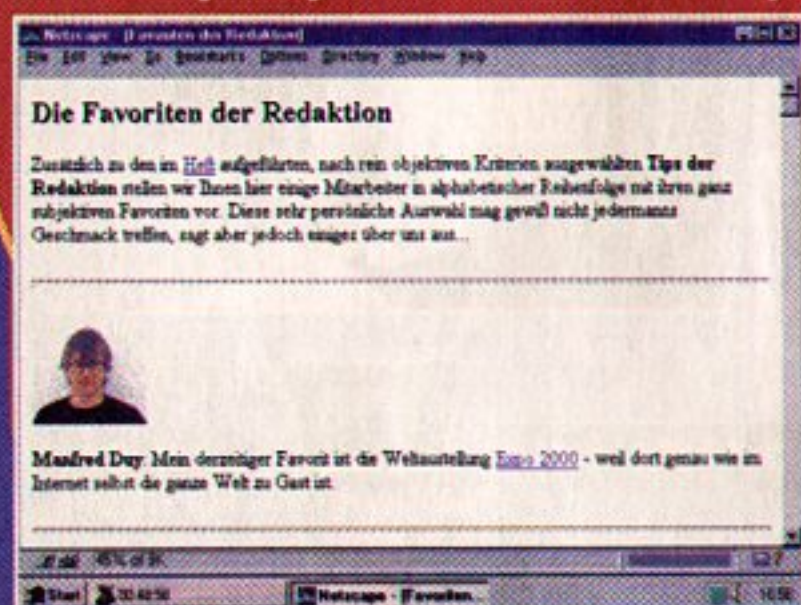
MEGA TYPHOON



BETRIEBSGEHEIMNIS

Hier und heute wollen wir Euch ein wenig in die Geheimnisse des redaktionellen Online-Betriebs einweihen – unsere Homepage im Internet ist nämlich allemal einen Besuch wert!

Der Site unter der Adresse <http://www.cinetic.de/ok/> wird von unserem Schwestermagazin **ONLINE KOMPAKT** (der monatliche Guide durch Internet und Online-Dienste; für nur 5,- DM am Kiosk – schon gelesen?) betreut und spiegelt daher natürlich in erster Linie dessen Inhalte wieder, ist aber auch für Amigos interessant. Er wird ständig aktualisiert und wartet u.a. mit News, Links, Downloads, Specials und den jeweiligen Lieblingsadressen der Redakteure auf. Guckt Euch einfach mal die Fotos an. Allerdings hängt die tatsächliche Bildschirmdarstellung am Amiga stark von der verwendeten Surf-Konfiguration ab.



Auch ohne Modem spannend ist schließlich unsere aktuelle Teststatistik. CU!



DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	1
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	0
Nix Besonderes	(51%-60%)	0
In Ordnung	(61%-70%)	2
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	5
Erste Sahne	(81%-90%)	3
Megastark	(91%-100%)	1
Hit-Ausbeute		3
Megahits		1
Ohne Bewertung		0

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



AB SOFORT AUCH MIT JAHRGANG 95!

DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93, 94 ODER 95 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR **50,-DM!**

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn (Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

Amiga CD 32®

Console
incl. Joypad, TV-Kabel
+ 10 CD's

DM 333,-

CD32
Bundel
10 CD's

DM 95,-

Alien
Breed
3-D II
Killing Grounds
AGA

DM 66,-

Fightin'
Spirit
Disk / CD

DM 69,-

Legends
Disk / CD

DM 49,-



**Conny
Figge
Schnellversand**

CD Games CD 32 / Amiga

Alfred Chicken	15,-
Alien Breed 3 D	59,-
Assassins 1 + 2	39,-
Banshee	20,-
Bubba n Stix	15,-
Bump n Burn	10,-
Chuck Rock 1 + 2	25,-
D-Generation	20,-
Dang Streets/Wing Comm.	20,-
Defender of the crown II	25,-
Dragonstone	15,-
Elite 2 -deutsch-	29,-
Emerald Mine's	29,-
Erben der Erde	55,-
Exile	35,-
Fields of Glory -deutsch-	29,-
Global Effect	25,-
Gloom	39,-
Grandslam Gamer Gold Coll.	20,-
(Jet Strike/Nick Faldo/ Bump n Burn)	
Heimball II/	
Sens. Soccer Inter.	35,-
Humans	20,-
Humans III / Evolution	49,-
Imposs. Mission 2025	20,-
James Pond II	15,-
Last Ninja III	20,-
Lemmings 1	25,-
Lost Vikings	25,-
Liberation	20,-
Manchester United	25,-
Mean Arenas	25,-
Myth	19,-
Naughty Ones	25,-
Nemac IV	49,-
Nick Faldo's Golf	10,-
Out to lunch	15,-
Overkill/Lunar C	15,-
Pinball Illusions	49,-
Pirates Gold	50,-
Premiere	15,-
Rise of the robots	39,-
Sens. Soccer Intern.	19,-
Skeleton Krew	20,-
Soccer Superstars	25,-
Speris Legacy	55,-
Star Crusader	49,-
Striker	25,-
Super Streetfighter II turbo	59,-
Surf Ninja	25,-
Thomas the tank engine	39,-
Trolls	25,-
U.F.O. engl.	25,-
Universe	25,-
Video Creator	20,-
Vital Light	15,-
Whizz	25,-
Wild cup soccer	25,-
Worms	59,-
More Worms Oh yes...	25,-
Zool 1	25,-

Amiga Games

Airbus 320 II engl	55,-
Behind the iron gate	25,-
Biing !!	75,-
Bundeliga Man. Hattrick	60,-
Civilisation AGA -dt-	39,-
Count Duckula 1 + 2	25,-
Dungeon Master II -dt- AGA	55,-
Evolution - Humans III AGA	49,-
Exile ECS + AGA	39,-
Extreme Racing AGA	49,-
Extreme Racing DATA AGA	25,-
Flight of the Amazon Queen	65,-
Formula 1 Masters	49,-
Fußball Total ECS + AGA	15,-
Gloom Deluxe	49,-
Hillsea Lido -deutsch-	39,-
Hollywood Pictures -dt-	49,-
Kindoms of Germany -dt-	39,-
Lost Vikings	29,-
MAG!! ECS + AGA	79,-
Manchester United - the double	25,-
Obsession	35,-
Pinball Dreams	29,-
Pinball Prelude ECS + AGA	69,-
Pizza Connection	55,-
Reunion -dt- AGA	35,-
Rise of the robots AGA	35,-
Samba Partie	59,-
Sens. World of Soccer 95/96	49,-
Slamtilt AGA	49,-
Soccer Stars '96	59,-
Star Crusader AGA	55,-
Super Streetfigh. II turbo AGA	59,-
Timekeepers	39,-
Timekeepers Expansion DATA	25,-
Tin Toy Adventure AGA	49,-
Football Masters	49,-
Top Gear II AGA	29,-
Total Football	65,-
Touring Car Challenge	39,-
Tracksuit Manager AGA	45,-
Triple Fun Pack 3-Games	45,-
(Siedler/Chaos Eng./Terminator 2)	
Turbo Trax	29,-
Valhalla 3 -dt-	59,-
Vital Light	15,-
Watchtower AGA	44,-
Whales Voyage II -dt-	49,-
Whizz	25,-
Wing Commander	25,-
Wings of Medusa Gold	39,-
Worms	59,-
Zeewolf I	25,-
Zeewolf II	59,-
Zeppelin Gold Edition -dt-	49,-

Anwendung

AGA Experience V.2	29,-
Amiga CD 5/96; 7/96; 9/96 je	7,-
Amiga FD Inside	19,-
Amiga Tools 4	29,-
Aminet 8, 10, 12, 13, 14 je	20,-
Aminet Set 1, Set 2, Set 3 je	49,-
Animatic	12,-
Best of Blanker	25,-
Bratkasten CD	29,-
C 64 Sensation Vo. 2	27,-
Da Capo	35,-
Demomania	12,-
Demos ar Forever	18,-
Developer	22,-
Do it! Walter Friedhuber V.1	12,-
Do it! Walter Friedhuber V.2	69,-
EM Compugraphic V.4	69,-
Eric Schwartz CD	35,-
Gamers Delight II	29,-
Gateway Vol. 2	19,-
Gateway Vol. 1	12,-
Gigantic Graphic 4 CDs	35,-
Hermann der User	39,-
Horror Sens.	39,-
Joker CD	25,-
Lightwave Enhancer	42,-
Magic Publisher	70,-
Magic WB Enhancer	39,-
MAXON Tools	29,-
Megahits Super Bundle (3-6)	49,-
Megahits 3 - 6 je	17,-
Mods Anthology 4 CDs	49,-
Multimedia Toolkit 1 & 2	29,-
Net New Offline	19,-
Network V2	35,-
Nordpool	39,-
Octamed 6.0 CD	45,-
Pandoras	19,-
Personal Suite	67,-
Print Studio Pro	49,-
Prof. Clip Art 1 & 2	25,-
Repair Kit	65,-
RHS Color Coll.	28,-
Saar / Amok II	15,-
SCI FI Sensation V.2	39,-
Sound & Vision	32,-
Sound FX	29,-
Tektikon / Textomat	49,-
Texture Portfolio	79,-
Workbench Add on	35,-
Workbench Designer	29,-
World of Sound	12,-
XI Paint V. 3.2	15,-
XI Paint V. 4	79,-
Zoom CD Release 2	26,-

Hardware

Amiga 1200 Magic	
incl. Software	699,-
Amiga 1200 Magic	
175 MB HD incl. Software	855,-
Amiga 1200 Surfer	
260 MB HD incl. Modem	955,-
Monitor 1438 S	
Autoscan	499,-
Monitor 1538 S	
Autoscan	629,-
Monitor 1084 St	333,-
Monitor Phillips	355,-
CD 32 Console	
incl. Joypad + 2 CDs	255,-
SX 32 MK II Modul	333,-
CD ROM + Contr.	
+ 4 CDs 4 fach Mitsumi	255,-
CD ROM + Contr.	
+ 4 CDs 6 fach Mitsumi	275,-
Blizzard 1230 IV	
50 MHz, 68030	299,-
Blizzard 1260	
50 MHz, 68060	1.199,-
Blizzard 2060	
50 MHz, 68060 SCSI	1.295,-
MTEC 1230/28	190,-
MTEC 1230/42	299,-
512 KB Speicher.	
Amiga 500, incl. Uhr	49,-
Sernet Cable	59,-
Parnet Cable	29,-
Kabel 2,5 > 3,5	
incl. Stromvers.!	25,-
DISKETTEN	
3,5" DD BASF/MAXELL 8,-	

Conny Figge Schnellversand

Sponheuer Straße 25 • 45326 Essen
Telefon 0201 - 33 34 22 • Telefax 0201 - 33 34 11
Bestellungen bis 14 Uhr werden am gleichen Tag versandt!
Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten!
ab 01.10.96 neue Tel.-Nr. 837 9960 + 61 • neue Fax Nr. 837 9962

AMIGA-SET

schw. Maus + Pad	39,-
Amiga Maus schw.	35,-
Amiga Maus beige	35,-

MIKRO

COMPUTER-COMIC

Die schönste Nebensache der Welt will der Carlsen Verlag ab Beginn nächsten Jahres auf buntes Papier pressen: Dann gibt's den dauerzockenden Comic-Computerfreak „Kid Paddle“ auf deutsch.

Zeichner und Autor des Funnys ist der in Belgien recht bekannte Midan. In seinen 48 Seiten starken und 16,90 DM teuren Bilderbänden erzählt er ab Februar 97 auch in deutschen Shortstories von den (Miß-) Geschichten des **Kid Paddle** und dessen Treffen mit Video-Helden wie „Aladdin“ oder „Soccer Kid“ – derzeit wird heftig an der Übersetzung von drei bereits im französischen Original vorliegenden Bänden gearbeitet. Wer glaubt, daß dies genau sein Humor sein könnte: Im kommenden Jahr sollen dann alle zwei bis drei Monate neue Folgen das Sortiment jedes Comic- oder Buchhändlers bereichern.

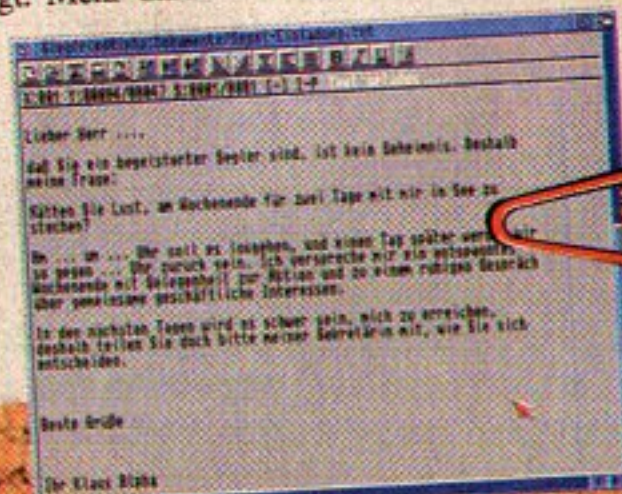
CARLSEN COMICS



SCHNELLER SCHREIBER

Schreiberlingen, denen ein einfacher Editor zu langweilig und ein DTP-Textsystem zu umständlich ist, offeriert Siegfried Soft nun die passende Zwischenlösung.

Das leistungsfähige Textsystem **Siegfried Alpha** ist konsequent auf schnelles und leistungsfähiges Editieren mit Amigas ab 1 MB RAM ausgelegt – verarbeitet werden Dokumente in den Formaten Amiga-ANSI und PC-ASCII. Neben AREXX, Multifenster-technik, variablen Screenauflösungen, flexiblen Formatier-Funktionen und einer schnellen Druckerausgabe beherrscht das Tool auch Macrorecording und Drag'n'Drop, besitzt eine Toolbar, fertigt automatisch Sicherheitsdateien und kann zum Preis von 89,- DM überhaupt alles, was man so im täglichen Einsatz benötigt. Mehr darüber weiß: Siegfried Soft, Tel.: 0561/982 39 06



NEUE BUGFIXES

Fußballer und Rollenspieler, aufgehorcht: Den fehlergeplagten Titeln „Hattrick!“ und „Jaktar“ sind die Hersteller jetzt zu Leibe gerückt – mit ausführlich überarbeiteten Updates!

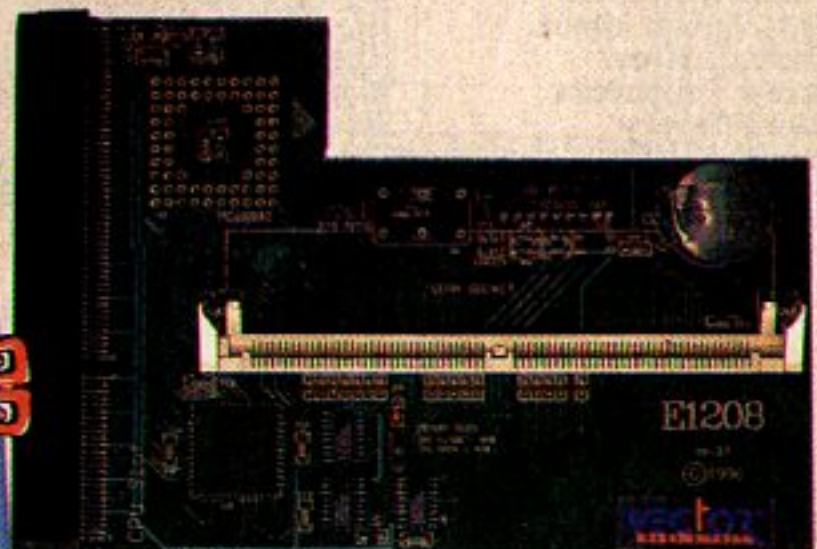
So es Gott und die Programmierer wollen, wird Jaktar – **Der Elfenstein** in der neuen Version 1.1 also nicht mehr so häufig von Abstürzen heimgesucht. Zudem hat man dem Fantasy-Rolli etwas Feinschliff sowie ein paar zusätzliche Grafiken und Bonus-Aufträge angeeignet lassen. Zu erhalten ist das Update erfreulicherweise unbürokratisch und preiswert: Einfach die fünf Originaldisketten, eine Leerdisk und einen mit 3,- DM frankierten Rückumschlag an **APC & TCP, Dorfstr. 17, 83236 Übersee** schicken.

Ein ausführliches Debugging ließ auch Ikarion seiner aktuell getesteten Fußball-Sim **Hattrick!** zukommen. Probleme der A500-Version beim Diskettenbetrieb sind damit behoben, außerdem treten keine Abstürze beim Speichern mehr auf. Wie das Update zu erhalten ist, verrät der Hersteller unter der Telefonnummer: 0241/47 01 50

PREISWERTER TUNEN

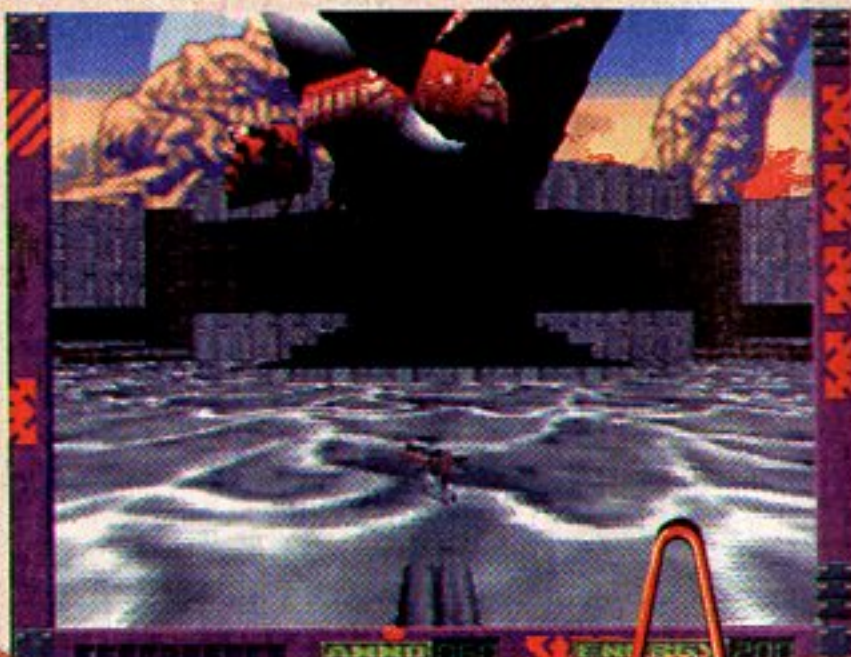
Daß es sich am A1200 mit einer RAM-Erweiterung merklich besser zocken und werkeln läßt, dürfte sich inzwischen wohl herumgesprochen haben. Hier sollt Ihr erfahren, wo es das passende Equipment zur Nachrüstung gibt.

Das Team von **HK Computer** bietet nun nämlich das **Vector RAM-Board A1200** feil. Es wird einfach im Expansionport geparkt, läßt sich mit einem Mathe-Coprozessor sowie preiswerten Standard-SIMMs bestücken und beschleunigt so den 1200er um den Faktor zwei – und das zu Preisen zwischen 89,- DM (unbestückt) und 299,- DM (8 MB). Nähere Informationen erteilt der Anbieter unter der Telefonnummer: 0221/36 90 62



KILLING BUGS

Als Nachtrag zum Test von **Killing Grounds** in der letzten Ausgabe kommen hier eine gute und eine schlechte Nachricht für dreidimensionale Alienröster der zweiten Art: Auf unsere Kritik hin hat sich Team 17 entschlossen, dem schmucken 3D-Labyrinth eine Stick-Steuerung zu verpassen und den ursprünglich versprochenen, dann aber vergessenen Leveleditor der Packung beizulegen. Sehr löblich, allerdings bekommt man mit dem „verwandten“ Tool kaum einen schmalen Kellerschacht auf die Reihe! Überhaupt ist das Game generell recht wählerisch, denn da klappt mal die HD-Installation nicht, dann werden einige Turbokarten boykottiert. Der Hersteller hat uns aber zumindest versichert, daß man baldmöglichst Bugfixes nachreichen wolle – wir halten Euch weiterhin auf dem laufenden!



SCHAU MIR IN DIE AUGEN, KLEINES!



Wer seiner „Freundin“ die Augen öffnen möchte, kann das ab sofort mit neuer Hardware der Firma Amtrade tun: Amiga an, Kamera läuft! Die QuickCAM ist eine an Amigas mit OS 3.0 und 2 MB RAM sowie PCs passende SW-Kamera im Miniformat und liefert Bilder in 64 Graustufen bei 320 x 240 Pixeln. Ein AREXX-Port erlaubt dabei den Datenaustausch mit anderen Tools; Online-Bildeffekte (etwa Mehrfachbelichtung, Blenden etc.) oder Internet-Phoning im WWW werden unterstützt. Und auf Wunsch läßt sich das Movie dann auch als Animation oder Einzelbild-Serie abspeichern. Das Beste: Gerade mal 339,- DM will man für die interessante Hardware bei Amtrade, Tel.: 07123/96 08 10 haben!

VISCORP

NEUES VOM VISCORP-DEAL

Der Amiga kommt nicht zur Ruhe: Just als der Geschäftsführer von Amiga Technologies uns den unterzeichneten Vorvertrag mit VISCORP zeigte, da wußte es die Gerüchteküche schon wieder besser!

Fakt ist: VISCORP hat sich Bedenkzeit bis Ende September erbeten, zugleich hat die Hardware-Manufaktur Eagle Computer gemeinsam mit einigen Schweizer Investoren Kaufinteresse an Amiga Technologies angemeldet. Mit einem Ergebnis ist frühestens bei Erscheinen dieser Ausgabe am Kiosk zu rechnen. Hoffentlich sind die Unsicherheiten bald beseitigt, damit das wichtige Weihnachtsgeschäft nicht erneut verpennt wird!

MESSERUMMEL UND TERMINVORSTELLUNGEN

Der Herbst ist da und mit ihm die aktuellen Messetermine. Hier die wichtigsten für Euren Kalender: Am 2. November treffen sich geplante 3.000 Besucher in der Hardt-Halle in Durmersheim bei Rastatt zur **Rheintal Electronica '96**. Anschließend findet vom 15. bis 17. November in zwei Hallen des Kölner Messegeländes die alljährliche **Computer '96** statt – ob's wieder ein Muß-Besuch für jeden Amiganer wird bzw. war, können Stubenhocker dann selbstredend in der kommenden Ausgabe nachlesen. Und eine Woche später, also vom 22. bis 24. November, hält das Münchner M.O.C. die zweite **Bits & Fun** ab. Erfreulich dabei: Man will die junge Messe nun interessanter und verkaufsoffensiver gestalten als beim letzten Mal.



bits & fun '96

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW - LONDON '96

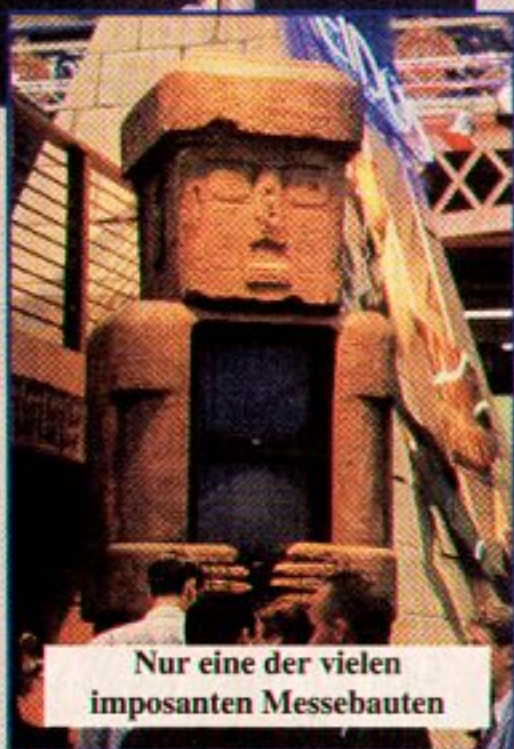
Alljährlich im Herbst lädt die britische Hauptstadt zur größten Messe für Computerspiele in Europa – und auch dieses Jahr ist wieder die gesamte Branche dem Ruf gefolgt, um zwischen dem 7. und 9. September erste Blicke auf die Weihnachts-Highlights zu werfen.



Die geheiligten ECTS-Hallen von innen und außen



Bauch rein, Brust raus!



Nur eine der vielen imposanten Messebauten

WENIG MASSE, KAUM KLASSE

Allzuviel gab es diesmal in London allerdings nicht zu sehen, praktisch jede Hardwareplattform leidet derzeit an einem eklatanten Mangel an neuen Ideen. Was nämlich in der Kensington Olympia Hall auf der neuerdings vergrößerten Ausstellungsfläche gezeigt wurde, das waren meist schon bekannte (nahezu das gesamte Amiga-Angebot hatten wir bereits im Prewiew) und häufig eher toll präsentierte als genial spielbare Titel. Mehr Kreativität und Engagement zeigten die Aussteller darin, sich gegenseitig mit immer größeren und immer aufwendigeren Messebauten zu überbieten. So klotzte etwa VIRGIN mit einer mehrgeschossigen Ritterburg, und ACCLAIM versperrte die Sicht auf die Konkurrenz mit einer riesigen Disco-Halle, während EMPIRE den Dreidecker des Roten Barons an die Decke hängte und so gelegentlich zu lautem Absturzgeheul einen (für den Amiga allerdings nicht geplanten) 3D-Flugi präsentierte.

ECTS 96



8 - 10 September
Olympia London

<http://www.ects.com>

DIE ZUKUNFT DES AMIGA

Vermißt wurden die neuen Amiga-Eigner von VISCORP, zumal sie es womöglich gar nicht sind: Es hieß, der Konkursverwalter der Escom-Gruppe (wovon AMIGA TECHNOLOGIES ja ein Bestandteil war bzw. noch ist) halte seine Hand über 20.000 auf Lager gelegte „Freundinnen“ und wolle so die Kaufsumme ungeachtet eines bereits unterschriebenen Vorvertrages in die Höhe treiben – die potentiellen Käufer hatten sich daher noch Bedenkzeit ausgeben. Falls man dort tatsächlich in letzter Minute noch abspringen sollte, hat aber der deutsche Hardware-Spezialist EAGLE COMPUTER bereits eine große Gemeinde von Amiga-Profis und geheimnisvollen „Schweizer Investoren“ um sich geschart. Man sei bereit, sofort in die Bresche zu springen und sich die Rechte an der Hardware und dem gesamten Drumherum zu sichern! Tja, wem sollen wir nun eigentlich die Daumen drücken?

SCHON GEHÖRT?

Doch kommen wir nun endlich zur mehr oder weniger neuen Software. So schraubt ASCARON (vormals ASCON) zumindest in der Amiga-Box noch immer an der Formel-1-Sim **Pole Position** herum. Bei CLICKBOOM konnte



Wird demnächst angeworfen:
Chaos Engine 2

Kommt im November: Double Agent



man sich von der Qualität des in dieser Ausgabe getesteten Superfighters **Capital Punishment** überzeugen, während bei Flair die schrillen Gags der Plattform-Spione hinter **Double Agent** für Begeisterung sorgten. Die Jungs von NEW GENERATION hatten den fixfertigen Dungeon-Rolli **Trapped** eingepackt, und OTM zeigte, was wir diesmal im Preview zeigen: den AGA-Shooter **Enigma** und die feine Plattform-Tüftelei **Gnomes**. TEAM 17 legt gerade letzte Hand an das Action-Strategical **Worms Directors Cut**, doch richtig neu ist auch hier nur der Name – wahre Wurmdompteure kennen das Progi schon als „Reinforcements“. UBI SOFT versprach, die witzigen **STREET RACER** bald ans Gas zu lassen, und auch der Countdown für **VORTEX**’ furiose CD-Ballerei **Wendetta 2175** ist bereits in vollem Gange. Die besten Nachrichten hatte uns jedoch wohl Warner Interactive zu vermelden: Noch dieser Tage soll **Chaos Engine 2** ein Chaos vor den Amiga-Regalen anrichten!

NOCH NIE GESEHEN!

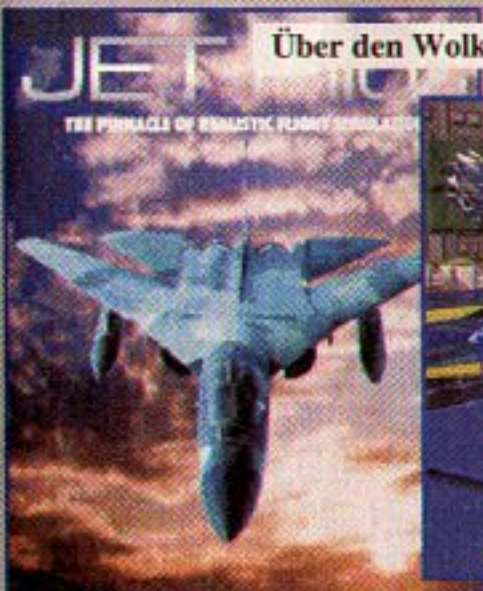
Bislang Unbekanntes kündigte beispielsweise **VULCAN** an: Noch dieses Jahr soll die Action-Knobelei **Bograts** für den Amiga erscheinen, zu Beginn des nächsten dann der 3D-Flugi **Jet Pilot**. Außerdem hat man **MINDSCAPE** das Action-Strategical **Tiny Troops** abgeknöpft, um das seit zwei Jahren versprochene Game bald in einer

gründlich überarbeiteten Version auf den Markt zu bringen. Daneben arbeiten die Vulkanier an **Breed 2000**, einem Labyrinth-Shooter, der die von der abgeschlossenen „Alien Breed“-Serie hinterlassene Lücke füllen soll. Weiterhin freuen darf man sich auf das AGA-Hüpfical **Clif Danger** von NEW GENERATION sowie die vorerst **Game Machine** getauften AGA-Plattformen eines weiteren deutschen Teams. Wer hingegen Flipper als seinen besten Freund bezeichnen würde, der sei auf **Pinball Hazard** und die AGA-exklusive Kugelei **Brain Damage Pinball** hingewiesen – alles von Newcomern programmierte Spiele, die noch auf der Suche nach ihrem Vertriebsweg sind. Aus dieser Ecke kommt auch das Grafikadventure **Epsilon**, während für den knallharten 3D-Shooter (im Stil von „Operation Index“) **Tommy Gun** bereits alles klar ist: **MUTATION SOFTWARE** will mit ihm im kommenden Frühjahr auf Käuferjagd unter den Amigos gehen. (rl)

Die AGA-Kugelei:
Brain Damage Pinball



Über den Wolken: Jet Pilot



Mit von der Partie:Wendetta



NEUERSCHEINUNGEN

Amiga Spiele selber programmieren (Band 1)

Die Grundlage um selbst Spiele in Assembler programmieren zu können. Im Laufe eines Workshops entsteht ein Spiel, das die Grundlage zur Verwirklichung eigener kreativer Spielideen bildet. Alle Workshops, inkl. komplettem Spiel, Grafiken und Sounds sind auf der beiliegenden Diskette enthalten.



ISBN 3-926858-63-X
inklusive 1 Disk

DM 39,-



Amiga Spiele selber programmieren (Band 2)



Im zweiten Band werden folgende Themen behandelt: Blitterprogrammierung, das AGA-Chipset und Darstellung von 256 Farben, Musik- und Soundprogrammierung uvm. Die beiliegende Diskette enthält die Programmbeispiele, die Listings und ein Konvertierungsprogramm, das IFF-Bilder in Raw-Daten umwandelt.

ISBN 3-926858-64-8
inklusive 1 Disk

DM 39,-



Amiga 1200/4000 für Einsteiger

Alles Wissenswerte über den Amiga 1200 und 4000 ist hier leicht verständlich beschrieben: Von der Installation des Betriebssystems, über Hardwareeinbau und Monitorempfehlungen bis hin zur neuen Workbench 3.1. Zahlreiche Workshops führen Sie in die, dem Amiga beiliegenden Programme ein.



ISBN 3-926858-62-1

DM 49,-



Bestellen unter Tel: 089/ 8340591

Verlag Gabriele Lechner
Bodenseestraße 91
81243 München
Tel: 089/8340591
Fax: 089/8204355
E-Mail: verlag@lechner.de
CIS: 100604.2414
http://www.lechner.de



Lechner

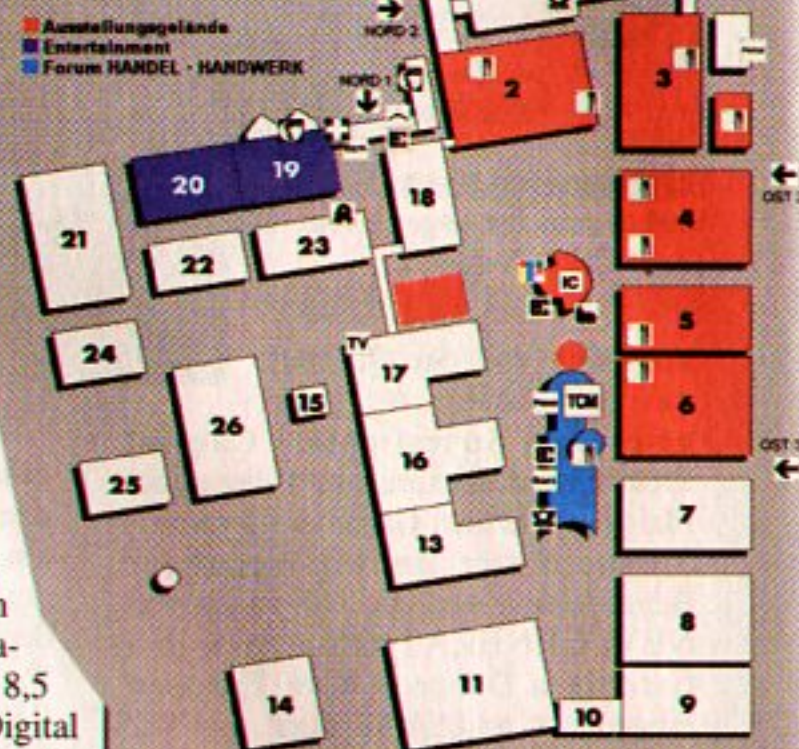
CeBIT HOME ELECTRONICS

Die CeBIT ist ja zuletzt aus allen Nähten geplatzt, also spendierte man der Profi-Messe zu ihrem zehnten Geburtstag einen Endkunden-Ableger: Vom 28. August bis zum 1. September hieß es in Hannover „Welcome Home“!

Amigos fanden freilich kaum in diese Heimat; die rund 210.000 Besucher der fünf Ausstellungshallen (in weiteren zwei wurden permanent Videoclips und Computeranimationen auf einer 6 x 90 Meter großen Mega-Leinwand vorgeführt) rekrutierten sich eher aus dem PC-Lager. An den Eintrittspreisen hat das nicht gelegen, denn die waren mit 17,- DM für die Tageskarte bzw. weiteren 7,- DM für das Event-Ticket relativ moderat bemessen. Na, mal sehen, was die daheimgebliebenen Freunde der „Freundin“ verpaßt haben.

Zunächst einmal viel Rummel auch abseits der Messe, denn nächstens erbehten die Hallen unter Dancefloor-, Techno- oder auch Klassik-Klängen, wobei sich Prominenz wie DJ Bobo, Tic Tac Toe, die Kelly Family oder Sven Väth blicken ließ. Dann natürlich die 643 Aussteller, deren Erwartungen auch so übertroffen wurden: Man hatte „nur“ mit 150.000 Interessenten gerechnet. Den Stimmungsmachern von ARD und ZDF machte hingegen immer wieder das Wetter einen Strich durch die Rechnung, was die Schaulustigen stets von der Open-Air-Bühne zurück zum eigentlichen Geschehen trieb. Zumal auch indoor allerhand abseits der Unterhaltungselektronik geboten wurde; professionelles Inline-Skating oder Beach-Ball etwa.

Natürlich blieb ein großer Teil der Messe selbst den Bereichen TV und Hi-Fi vorbehalten, doch war der Trend hin zum Internet auch hier deutlich spürbar. Ein weiteres zentrales Thema war die bis zu 8,5 Gigabyte Daten fassende „Digital Versatile Disc“, welche schon bald die herkömmliche Compact Disc (auch als digitales Speichermedium) ablösen soll: Erste Player werden bis Weihnachten für rund 1.500 Mark erhältlich sein. Das Digitale Fernsehen ist dank diverser Set-top-Boxen weiter auf dem Vormarsch, nach einem VISCORP-Stand suchte man jedoch ebenso vergeblich wie nach einem von AMIGA TECHNOLOGIES. Gleiches gilt für entsprechende Software, da nicht ein Aussteller Amiga-Games eingepackt hatte. So verleugnete etwa BLUE BYTES Pressesprecherin Ester Manga bedauernd, aber entschieden die Möglichkeit einer Amiga-Version von „Siedler II“. Etwas Trost hatte allein die Anfang dieses Jahres auf Initiative einiger Amiga-Manager hin gegründete PIOS COMPUTER AG zu bieten. Dort will man 1997 nämlich einen „Multimedia-Computer in der Tradition des Amiga“ für rund 1.500 DM auf den Markt bringen. Kurzum, die Amiga-Fraktion wußte schon, warum sie nicht nach Hannover gekommen ist. Doch über 60 Prozent der Aussteller wußten auch, daß sie nächstes Jahr wieder zur CeBIT HOME kommen werden. Und wer weiß, vielleicht kommen zwischen dem 26.8. und 30.8.1998 dann ja doch ein paar Amiga-Amigos dazu? (mz)



Scene Meeting Point ohne Scene



Bleibt hart: Blue-Byte-Sprecherin Esther Manga

Fest in Konsolenhand: die Game City



Die holde Weiblichkeit ist weiter auf dem Vormarsch



AMTRADE

COMPUTER-SYSTEMS

Line 1: 071 23 / 96 08 -10

Line 2: 071 23 / 96 08 -20

FAX: 071 23 / 96 08 -55

AMIGA

Amiga 1200 Magic	698,-
Amiga 1200 Magic mit 850MBHD	999,-
Amiga 1200 Magic mit 1,2GB HD	1149,-
Amiga 1200 Netsurfer 260MB	999,-
Amiga 1200 Magic 170MB HD	899,-
Amiga 4000T/040 6MB, 1GB	3.898,-

GRAFIKKARTEN

Cybervision64/3D 2MB	449,-
Cybervision64/3D 4MB	599,-
MPEG-Modul f. Cybervision 3D	349,-
Cybervision Upgrade auf 4MB	199,-

TURBOKARTEN / RAM

Cyberstorm MK II 060/50	1.329,-
Blizzard 1230 IV 50Mhz	299,-

Blizzard 1260 68060 50Mhz	1.219,-
1230 IV/1260 SCSI Kit	179,-
DKB Cobra 68030/33Mhz	279,-
68882 FPU 50Mhz PGA	189,-
PS/2 Simm 60ns 4MB	59,-
PS/2 Simm 60ns 8MB	99,-
PS/2 Simm 60ns 16MB	199,-
PS/2 Simm 60ns 32MB	429,-

CD-ROM

easy CD-ROM A1200, 4x, +CD+Netzteil	279,-
Pioneer-CD-ROM	209,-

MONITORE

Amiga M1438 15-38khz 14"	499,-
Amiga M1764 15-64khz 17" (43cm)	1499,-
Amiga M1538 15-38khz 15"	649,-
Idek MF 8617E 27-86khz 17" (43cm)	1399,-

FESTPLATTEN

Quantum Trailbl. 850 MB EIDE 14ms	309,-
Quantum Scirocco 1,7 GB EIDE	469,-
Quantum Scirocco 2,5 GB EIDE	649,-
Quantum Atlas 1 GB SCSI II	439,-
IBM Nightfire 2,1 GB SCSI II	769,-

ZUBEHÖR

Buster Rev. -11	49,-
Abdeckhaube A1200/4000	24,-
GVP I/O-Extender	189,-
Multiface Card III	139,-
VGA-Adapter (Amiga an VGA-Monitor)	29,-
VGA-Adapter (Amiga Monitor an PC)	29,-

CD

Aminet 13	22,-
Aminet Set 3	54,-
Do It 2! Workshop	74,-

Amiga Developer CD	25,-
The Global Amiga Experience	14,90
Workbench Add-On Vol. 1	34,-
XiPaint 4.0 CD	89,-

Wir brennen Ihre eigenen CDs	ab 49,-
CD-Rohlinge 74 min (lieferbar!)	19,90

SOFTWARE

AsimCDFS3.6b (CD-Filesystem)	119,-
De Luxe Paint V	159,-
Final Copy II	79,-
Final Writer 5.0	229,-
Liana+Envoy (Netzwerk f. 2 Amigas)	89,-
MasterISO (CD-Brenner-Software)	348,-
Scala MM400	498,-
Scala EE100	398,-
Turbo Print 4.1	129,-
Wordworth 5.0	179,-

JOYSTICKS / MÄUSE

CompetitionPro Star (grün-transparent)	39,-
CompetitionPro Star Mini (+Diskbox)	39,-
CompetitionPro Transparent	34,90
Quickshot II Turbo	29,-
HoneyBee Amiga/CD32 Joypad	39,-
Joystickverlängerung 3m	19,95

Original AMIGA Zubehör:	
Amiga Maus 2 Tasten, schwarz	
incl. Amiga Mauspad	29,90

DRUCKER

Canon BJC-610 echte 720x720 dpi	
in Farbe	769,-
Aufpreis für TurboPrint Pro 4.1	115,-

HERBSTBUNDLE

Amiga 1200 Magic mit
Monitor M1438S
nur 1148,-

Aufpreis für 2,5" Festplatte 170MB	139,-
Aufpreis für 3,5" Festplatte 850MB	299,-
Aufpreis für 3,5" Festplatte 1,6GB	419,-
Aufpreis für weitere 4MB Speicher	149,-
Aufpreis für CD1200 8fach CD-ROM	379,-

AMTRADE
Computersystems
Wilhelmstraße 25
72555 Metzingen

Besuchen Sie doch einfach unser gutsortiertes Ladengeschäft, direkt an der Hauptstraße in Metzingen (Parkplätze direkt gegenüber). Dies ist nur ein Auszug aus unserem Sortiment. Bitte fragen Sie auch nach den aktuellen Tagespreisen.

Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Die Versandpreise gelten nur eingeschränkt in unserem Ladengeschäft. Die Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten. Versand nur per Nachnahme. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.

**Besuchen Sie uns auf der
Hobby-Elektronik in Stuttgart
vom 7. - 10.11. in Halle 9, Stand 14
und auf der Kölner Messe
vom 15. - 17.11.
in Halle 10.2, Stand A59**

ANGEBOT DES MONATS

AMIGA NETSURFER

INCL. 14400BPS MODEM,
INTERNETSOFTWARE
UND 2,5" FESTPLATTE MIT 260MB
NUR 999,-

AMIGA HIGHLIGHTS

THE REAL FLOPPY FIX NUR 49,-

Die einfachste, geschickteste, qualitativ hochwertigste und dennoch günstigste Methode, die "alten" Spiele auf den "neuen" Amiga 1200 ohne Probleme wieder zu starten.

THE REAL HD-DRIVE A357

INTERN A1200TOWER
A2000/A4000 NUR 139,-
EXTERN NUR 159,-

LESEN SIE DAZU DEN TEST IN DIESER AUSGABE

AMIGA MONITOR M1538S NUR 639,-

mit 15-38khz Zellenfrequenz und 50-90 Hz Bildwiederholfrequenz. Mit eingebauten Stereolautsprechern und Flat-Screen. Superscharfes Bild !!

AMIGA 1200 MAGIC MIT 850 MB FESTPLATTE NUR 999,-

BESCHLEUNIGERKARTE BLIZZARD 1230 IV 50MHZ Nur lieferbar! 299,-

Diese Turbokarte verleiht Ihrem Amiga 1200 Flügel... Sie verfügt über kraftvolle 50Mhz, einem echten 68030 Prozessor mit MMU, einem Speichersteckplatz für Speichermodule, der MAPROM-Funktion (weitere Geschwindigkeitssteigerung) und ist mit einem SCSI-Controller erweiterbar. Sie macht aus Ihrem A1200 eine echte Workstation.

SCSI-KIT FÜR BLIZZARD 1230 Nur lieferbar! 179,-

NEMAC IV 49,- CD VERSION

Lassen Sie sich diesen Nervenkitzel nicht entgehen. Actiongeladenes 3D-Dungeon, welches auch auf Grafikkarten läuft (z.B. Graffiti, CybergraphX).

NEUES
VON

OTM

ENIGMA & GNOMES

Nach ihrem mißlungenen Start mit „Virtual Karting“ und dem besser geglückten, aber ultraharten Söldnerspektakel „Watchtower“ wollen es die englischen Newcomer jetzt wissen: Ein reinrassiger AGA-Shooter und eine sprungstarke Plattform-Tüftelei sollen den endgültigen Durchbruch bringen.



ENIGMA

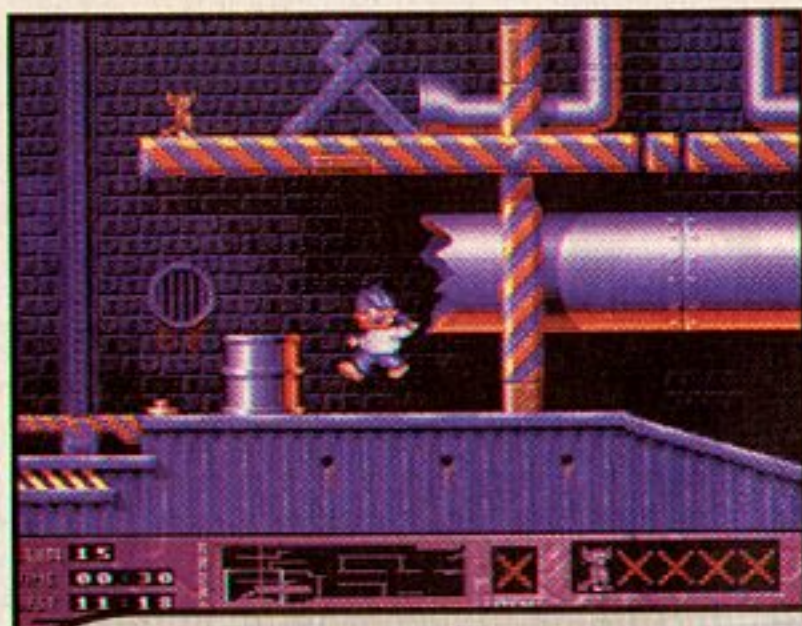
Eigentlich hätte dieser Tage ja die Horizontalknallerei „Atrophy“ abheben sollen, die wir an dieser Stelle bereits vor einem halben Jahr vorgestellt haben – doch aufgrund juristischer Schwierigkeiten muß das Teil vorerst am Boden bleiben. Daher beauftragten die OTM-Mannen eiligst das bislang noch wenig bekannte Programmiererteam Centillion mit der Anfertigung eines mindestens ebenso explosiven Ersatzes. Und der soll nun schon Ende Oktober in die Shops stürmen:

Für das Niederschreiben einer Vorgeschichte war in all der Hektik noch keine Zeit, aber wir gehen mal ganz zwanglos davon aus, daß es genretypisch wieder auf den Kampf gegen böse Außerirdische hinauslaufen wird, die Mutter Erde mit dem dreimillionsten Überfallkommando seit der Erfindung des Computerspiels heimsuchen. Fest steht jedenfalls, daß sich der Spieler (bzw. im geplanten Teammodus auch zwei Piloten) im Cockpit eines schwerbewaffneten Raumers wiederfindet. Damit düst er dann durch insgesamt sechs von rechts nach links scrollende Welten und vereitelt sämtliche Invasionspläne mit der Laserkanone.

Zum Aufpeppen des relativ konventionell gestrickten Geschehens wurden in das Extrawaffensystem einige taktische Feinheiten eingebaut, mit denen man den bei jedem Durchgang geringfügig variierenden Angriffsformationen besser begegnen kann. Für zusätzliche Unterhaltung sollen dann besonders clevere Endgegner, unerwartete Überraschungen und jede

Menge optischer Gimicks sorgen. Die Spezialisierung auf A1200 und A4000 erlaubt es dabei, selbst beim größten Feindaufkommen noch Parallax-Kulissen mit bis zu 300 Farben über den Screen zu schieben – ohne daß der geringste Ruckler den Blick auf die knallbunten Zwischenmotive, „radikalen Special-FX“ (O-Ton Programmierer) und die teilweise gerenderten Grafiken stört. Auf die Ohren gibt's unterdessen einen Achtkanal-Mix aus FX und Studio-Musik. Geplant sind zudem die komplette Deutsch-Lokalisation sowie die Unterstützung von CD³², Joypads bzw. Festplatte und Fast-RAM für verkürzte Nachladepausen und zusätzliche Grafikdetails.





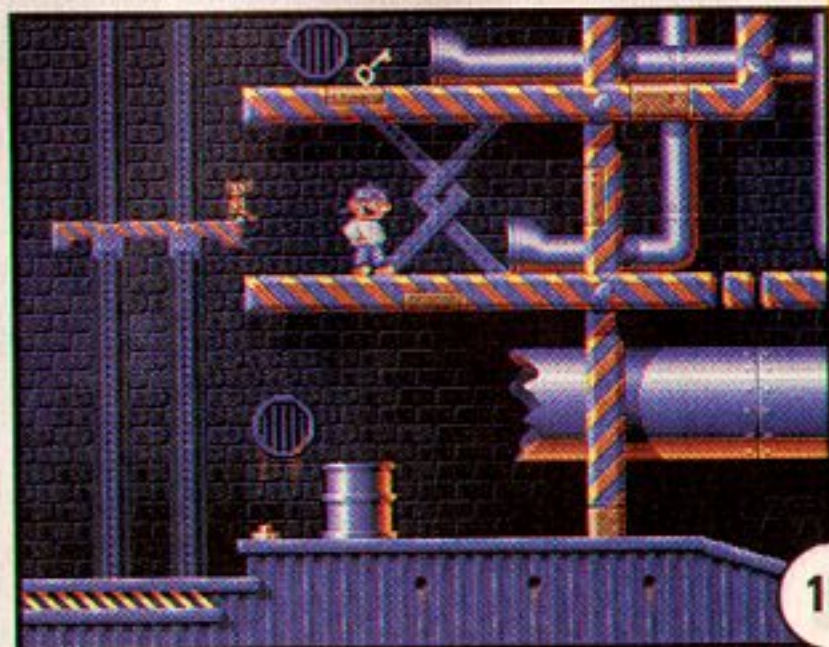
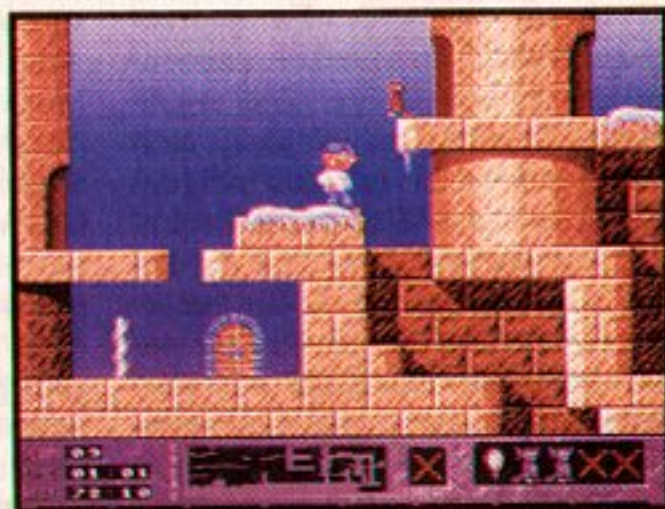
GNOMES

In eine ganz andere Kerbe haut dieses knobelige Hüpfical, bei dessen Entwicklung sich das verantwortliche Funrise-Team aus Braunschweig offensichtlich von Klassikern wie „Lemmings“ und „Humans“ inspirieren ließ: Ähnlich wie dort werden die vom Computer kontrollierten Gnome zunächst einfach wild über die scrollenden Plattformen verteilt, bevor sie einen Atemzug später selbständig drauflosirren. Normalerweise wäre das der sichere Tod für die maximal fünf Companeros – gäbe es da nicht den beschützenden Spieler, der ihnen liebevoll den Weg bereitet und sie so nach und nach (möglichst komplett) zum rettenden Ausgang lotst.

Auf den zweiten Blick läßt der Spielmechanismus aber doch entscheidende Unterschiede zu den Vorbildern erkennen. Das beginnt schon mit der direkten, also nicht über Icons erfolgenden Steuerung, durch die das Game wieder etwas an den actionorientierten C64-Klassiker „Whistler's Brother“ oder an Oceans „Sleepwalker“ erinnert. Denn unmittelbar kontrolliert der Spieler den hüpfenden Helden Joe, über den er (mit Hilfe verschiedener Sammelgüter) wiederum Einfluß auf das Fortbewegungsverhalten der Gnome nimmt. Auf diese Weise kann er den Jungs z.B. Ballons vor die Füße legen, die die Winzlinge sogleich zum Flugvehikel umfunktionieren und damit ansonsten nicht erreichbare Stellen in der Plattformlandschaft ansteuern. Vorgesehen ist auch der Einbau von richtigen (Modell-) Flugzeugen und Mini-U-Booten, die vom Spieler bzw. seinem verlängerten Arm Joe per Steuerpult ferngelenkt werden. Was in den voraussichtlich über 50, jeweils etwa acht Screens umfassenden Levels sonst noch an Kostlichkeiten wartet, wollten die Programmierer nicht vorab verraten. Es darf aber als gesichert gelten, daß dazu auch die genreüblichen Widrigkeiten und ihre Lösungsmittel gehören – versperrte Tore und die passenden Schlüssel, den Weg blockierende Fels-

brocken, Aufzüge oder bewegliche Plattformen, die sich mit Schaltern aktivieren lassen, und dergleichen mehr.

Präsentiert wird das tüftelige Spielprinzip von liebevoll animierten Sprites, soft scrollenden Hintergründen und fünf grafisch völlig unterschiedlich gestalteten Szenarien (Wald, Höhle, Winter, Burg, High-Tech-Welt); zur Begleitung umschmeicheln insgesamt elf Musikstücke und zahllose Soundeffekte das Ohr. Für all das braucht man erfreulicherweise nur einen (nicht mehr) handelsüblichen A500 mit 1 MB RAM, während zusätzliches Chip-RAM, eine Festplatte oder andere Hardware-Verbesserungen zu reduzierten Nachladezeiten und vielfältigeren Grafiken bzw. Sounds führen. Das Funrise-Team hat dazu sogar eine optimierte AGA-Umsetzung mit 256 Farben vorbereitet, die schon beim Verkaufsstart im Oktober mit in der Packung liegen könnte – falls OTM in England das O.K. dafür erteilt. Als Bonus für Online-Amiganer will Funrise zudem via E-Mail einen internationalen Highscore-Wettbewerb ausrichten, für den die Teilnehmer ihre persönlichen Rekorde direkt aus dem Programm ins Netz schicken können: Das wird bestimmt Spaßig! Ob aber auch Otto Normalzocker an seinem unvernetzten Solo-Amiga gut unterhalten wird, das erfährt Ihr anhand eines ausführlichen Tests in der kommenden Ausgabe. (rl)



CAPITAL PUNISHMENT

Die Faustkämpfer unter den Amigos haben derzeit wirklich keinen Grund zur Klage: Erst weckte Lightshock Software mit ein paar kurzen (CD-) Haken den „Fightin’ Spirit“, jetzt schickt sie der Newcomer clickBOOM mit einem gewaltigen Schwinger endgültig ins Reich der Träume!

Vor zwölf Monaten kannte die Spieleabteilung der kanadischen „Pxl computers“ (die Untergruppe einer Agentur für Grafikdesign) noch kaum jemand, doch mit der „World of Amiga“ änderte sich das Ende letzten Jahres in der Tat schlagartig: Auf der in Toronto beheimateten Messe stellte clickBOOM erstmals Auszüge einer in aller Heimlichkeit zusammengeschraubten Digi-Prügelei vor, die den Fachjournalisten das Wasser im Mund zusammenlaufen ließen. Seit einiger Zeit ergeht es nun auch hierzulande all jenen ähnlich, die im Internet auf Ankündigungen aller Art sowie Demos zu Capital Punishment stießen. Jetzt sind die kapitalen Bestrafer endlich in der Joker-Arena eingelaufen, und die Ringrichter fragen sich natürlich: Kann der Herausforderer den derzeitigen Champion „Fightin’ Spirit“ auf die Matte legen?

RUNDE 1:

MÄRCHENSTUNDE

Die in klarer Sprachausgabe zu orchestralen Klängen erzählte Vorgeschichte ist schon mal ein waschechter Tiefschlag für Freunde halbwegs anspruchsvoller Hintergrundstories: Seit Urzeiten versucht der überaus verabscheuungswürdige Qwesul die Götter vom Thron zu stoßen und selbst die Macht im Himmel zu übernehmen. Daran hinderten ihn bislang vier tapfere Krieger, die quer durch die Zeit verteilt das Böse bekämpften. Nachdem sie jedoch kürzlich (plus/minus ein paar hundert Jahre...) allesamt dem Schurken erlagen, griffen nun die himmlischen Heerscharen höchstpersönlich ins Geschehen

ein und erweckten das Versager-Kleeblatt wieder zum Leben. Was keine sehr originelle und wohl auch keine so tolle Idee war, denn drei aus dem Quartett sind bereits wieder aus dem Rennen – der vierte und letzte ersucht hier den Spieler um Unterstützung bei seinem gerechten Kampf.

RUNDE 2:

DIE IDEE

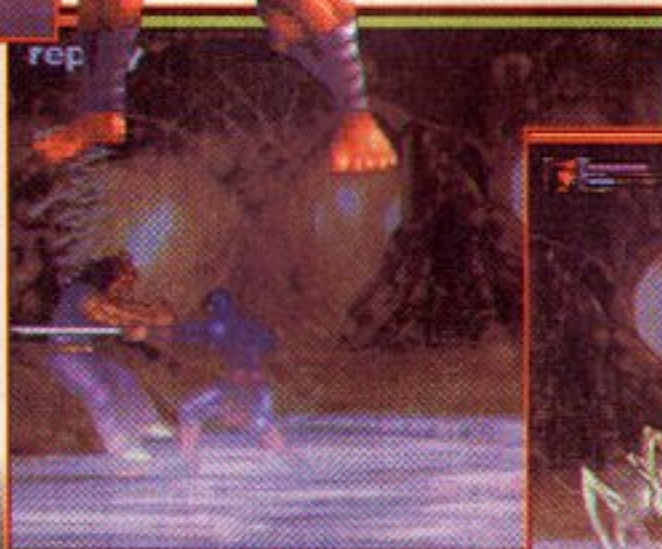
Im Spielverlauf wird alsbald deutlich, daß es die Autoren der wenig einfallreichen Geschichte bitter ernst gemeint haben. Wer sich nämlich zu Beginn



Der lange Weg zum Champion



Wo der hintritt, wächst kein Gras mehr!



Besonders schmerzhaft: das Replay

Da werden Erinnerungen wach...



An Special Effects herrscht kein Mangel



Ab in die Folterkammer!



Was uns nicht umbringt, macht uns nur härter!

Weiche, widerlicher Wächter

Wie wär's mit einem Monsterkrieger?

über die Tatsache wundert, daß kein einziges der handelsüblichen Continues den Kreuzzug gegen die Mächte der Finsternis erleichtert, sollte sich daran erinnern, daß ja bereits drei Lichtgestalten in die Festung des Widerlings entsandt und dort von dessen Schergen überwältigt wurden. Nun stehen selbige Wache auf unterschiedlichen Ebenen des Schlosses, um ihren neuen Herrn zu beschützen. Erst wenn der spielergesteuerte Held seine Kollegen durch einen Sieg wieder zur Vernunft gebracht hat, sind sie bereit, sich ihm anzuschließen. Diese Streiter auf Wiedergutmachungsmission sind deshalb besonders nützlich, weil sich hier die Lebensenergie eben *nicht* nach jeder absolvierten Schlägerei einfach wieder auffüllt. Vielmehr erlangt man für alle einem Gegner zugefügten Treffer nur ein winziges Stückchen seiner Stärke wieder, was die Kämpfe natürlich zunehmend erschwert. Und damit trägt die dröge Story eben doch zu einem sehr ungewöhnlichen Gameplay bei.

RUNDE 3:

DIE OPTIONEN

Die Fights selbst werden nach alter Genreväter Sitte in horizontal scrollenden Szenerien ausgetragen, wobei sich im Optionsmenü bestimmen läßt, ob die Kontrahenten an den sichtbaren Bildschirmbereich gebunden sind oder nach rechts und links ins „Off“ flüchten können. Hier dürfen auch die von Level zu Level unterschiedlichen Fallen deaktiviert werden, welche unvor-

sichtigen Schloßbesuchern oftmals ein schnelles „Game Over“ bescheren. Außerdem erklingen zu den abwechslungsreichen Kampfgeräuschen wie -schreien wahlweise düstere Begleitmelodien oder eine der jeweiligen Stage angepaßte und sehr realistische Soundkulisse. Mit bis zu drei menschlichen Mitstreitern lassen sich auf diese Weise Turniere oder ganze Ligen abhalten, wobei der Energiehaushalt variabel gehandhabt wird. Neben der oben erwähnten Methode stehen die klassischen, voneinander vollkommen unabhängigen Energiebalken ebenso zur Auswahl wie das mittlerweile recht bekannte Death-Match, bei dem die Gegner über eine gemeinsame Lebensleiste verfügen. Die Rundenzeit läßt sich von einer Minute auf drei erhöhen oder komplett abschalten, vor allem aber fallen die bis zu neun (!) Gewinnsätze ins Auge.

RUNDE 4:

FREUND & FEIND

Für ausgleichende Gerechtigkeit im Kampf der Geschlechter sorgt neben dem Kickboxer Corben Wedge, dem flinken Tausendsassa Sarmon und dem buchstäblich unaufhaltsamen Navaho-Indianer Wakantanka auch die grazile, doch nicht minder gefährliche Démona. Deren Blößen werden in der Endversion übrigens durch kleine schwarze Balken verdeckt – auf das Drängen sexistischer Fans hin ist jedoch ein Cheat angekündigt, mit dessen Hilfe sie sich wieder entfernen

lassen. Gerüchteweise sind so auch die rund zehn Computergegner spielbar, genau wie besonders starke Versionen der vier Original-Heroen. Da der fortlaufende Handlungsstrang einer ganz bestimmten Route durch Qwesuls düstere Burg folgt, bleibt die Reihenfolge der Computerschergen stets die gleiche: Auf Auseinandersetzungen mit diversen Mutationen in den Abwässerkanälen und nebligen Sümpfen folgen Kämpfe in stimmungsvoll ausgeleuchteten Hallen bis hin zum Gemach des Oberübelwichts. Einmal bewältigte Abschnitte werden dabei vom Programm automatisch abgespeichert und stehen für künftige Zwei-Spieler-Matches zur Wahl, was dem Helden in spe Gelegenheit gibt, sich mit den lauernden Gefahren vertraut zu machen. Das gleiche gilt auch für einmal besiegte Wächter, die fortan als Sparringpartner zur Verfügung stehen.

RUNDE 5:

DIE PRÄSENTATION

Das mag alles schon für einen knappen Sieg nach Punkten ausreichen, doch seine wahre Stärke offenbart der Herausforderer erst im Ring selbst: Das Scrolling mit 50 Hz kommt auch im dicksten Kampfgetümmel nie ins Stocken und reagiert bereits auf Schwerpunktverlagerungen wie simple Schläge und Tritte der Widersacher. Da die Animationen zudem selbst auf ungetunten 1200ern mit 25 Frames pro Sekunde über den Bildschirm glei-



Fast wie beim Fußball: die Blutgrätsche



**AGA
ONLY**

ten, reagieren die Kämpfer blitzschnell auf alle Joystickmanöver – alternativ lassen sich auch das CD³²-Pad und sogar die Tastatur ohne Probleme nutzen. Dank der bislang niemals auch nur annähernd erreichten 100 Animationsphasen pro Fighter können die unterschiedlichsten Uppercuts, Roundhouse-Kicks und Headbutts an den Mann bzw. das Monster gebracht werden, zusätzlich verfügt jeder Kombattant über einen Wurf sowie mehrere Mini-Combos. Dank der zwingend vorgeschriebenen HD-Installation unterbrechen auch praktisch keine Nachladezeiten die düstere Atmosphäre, welche durch voll animierte Schatten oder geschickt platzierte Effekte noch unterstützt wird. So blitzt der Screen bei jedem Treffer kaum merklich rot auf, wobei sich der Grad der Färbung nach der Härte des Schlages richtet. Und bei schweren Stürzen oder auch Würfen wackelt buchstäblich die Wand!

RUNDE 6:

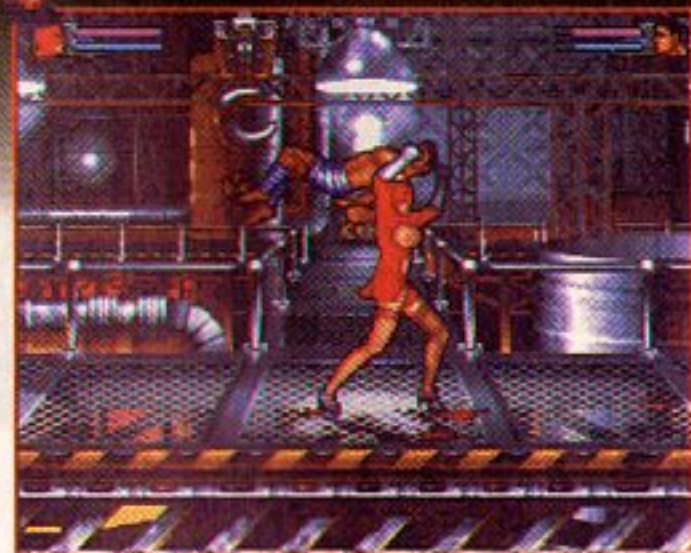
DAS GAMEPLAY

Die fehlenden Feuerbälle und sonstigen genreüblichen Special-Moves tun dem Spielspaß also keinen Abbruch, viel-

mehr mutet Capital Punishment ein wenig wie die kräftig moderisierte Variante des großen Klassikers „IK+“ an. Dafür spricht auch, daß die Kämpfer einander nicht unbedingt im Stil von „Street Fighter“ über den Screen schieben, sondern auch durcheinander durchlaufen können. Daß Treffer dabei nicht zum Lotteriespiel werden, garantiert die komplexe Kollisionsabfrage, deren Genauigkeit sich ebenfalls variieren läßt: Außer dem üblichen Rechteckfeld, das um die Sprites bzw. Bobs gezogen wird und nicht selten auch unpräzise Schläge als Hit wertet, gibt es die Möglichkeit, mit vier Zonen (Kopf, Rumpf, Arme, Beine) zu spielen. Das macht unterschiedliche Reaktionen für Kopf-, Bein- und Körpertreffer erst möglich, zudem wird ständig angezeigt, wie viele Schläge (auch durch die Deckung) die einzelnen Partien noch verkraften, ehe das Opfer benommen und somit zur leichten Beute wird.

GONG & WERTUNG

Capital Punishment siegt also durch technischen K.o. in der sechsten Runde: Was dieses Erstlingswerk aus dem Amiga herausholt, ist fast schon unglaublich! Dennoch



eine deutlich höhere Wertung als bei „Fightin’ Spirit“ zu vergeben, da die beiden Spiele einfach zu verschieden sind. Weil sich dieses Meisterstück aber kein Fan von Beat’em Ups im allgemeinen entgehen lassen darf, haben es Joker-Neuabonnenten und Online-Kämpfer besonders gut: Auf erstere wartet ein ebenso exklusives wie spielbares Demo als Gratisprämie, auf zweitere unter der WWW-Adresse <http://www.io.org/~clkboom/amiga> Infos über die Bestellmöglichkeit – inklusive Versand und einem T-Shirt für geradezu lächerliche 65 Mark! (mz)

CAPITAL PUNISHMENT (CLICK BOOM)

KAMPFSPORT

91%
„KAPITAL“



GRAFIK	88%
ANIMATION	95%
MUSIK	82%
SOUND-FX	90%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	92%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 65,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	7 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

Die spannende Seite für alle

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

Je Pack 39,-



Erotik Dreams
Unsere altbewährten Pakete haben sich seit Jahren bewährt. Top Qualität!
Erotik Dreams Nr. 380
Erotik Dreams AGA (Nur A1200, A4000) Nr. 381

39,00



Erotik Knaller '96
Diese tollen und brandneuen Ablichtungen knallen bei Ihnen garantiert wie eine echte Erotik-Bombe ein. Es lohnt sich für Sie.
Nr. 382

NEUHEIT
Probieren Sie es aus!
Nur 39,00



Zeichentrick-Erotik
Völlig neuartig und einmalig. Sehen Sie viele bizarre und fast unmöglich bunte Grafiken. Eine völlig neue Erotik-Idee. Sie werden begeistert sein.
Nr. 383

Je Pack 39,-



Riesen Erotik Packing
Ein riesen Riesenspaß mit riesen Paketen, die riesige Frauen zeigen. Besonders gemütliche Grafik.
Riesen-Packung 1 Nr. 384
Riesen-Packung 2 Nr. 385

Neu!
Erotik einmal anders!



362 Bademoden

Ob schwarz, rot, weiß oder pink. Hier finden Sie alle möglichen Arten von exotischen Badeanzügen als Umhüllungen von schönen Weiblichkeiten.

363 Erotische Besonderheiten

Lesespaß mit Katze, verhüllte Erotik, Auto-Erotik, Japanischer Unterwäsche-Katalog, Dino-Spaß, Bein-Figuren, Schlamm-Bad oder Schlangen-Erotik.

364 Bizarre Oberweiten

Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen Wellen, wo Sie sich dann bis zu Riesen-Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Keine Bildmanipulationen! WAHNSINN!!!

365 Exotic Girls

Was mögen Sie lieber? Japanische Frauen, Hawaii-Frauen oder Thai-Frauen? Hier finden Sie alles! Alle Hautfarben und Größen.

366 Großaufnahmen

Sie erleben die Frauen von einer Entfernung von ca. einem Meter bis hin zu 20 cm Sichtabstand. Viele feine Fotos werden für gute Stimmung sorgen.

367 Erotik für Schwule und Frauen

Endlich einmal etwas ganz Neues: Darauf haben Millionen Frauen und natürlich auch Männer gewartet! Tolle muskulöse erotische Männer lassen Ihre Hüllen fallen.

368 Phantasie TOTAL

Hier können Sie die verrücktesten und verhaschtesten Bilder und Grafiken sehen. Diese Sammlung bringt auch Sie sicherlich auf ganz neue Ideen.

369 Die schönsten Gesäße

Wie mögen Sie es am liebsten? Rund, spitz, prall, knackig, eingeseift, besandet, oder breit? In diesem Paket werden Sie garantiert fündig werden.

370 Privat Fotos

Private Fotos sind oft die reizvollsten Erotik-Motive. Schicken Sie uns Ihre privaten Erotik-Erlebnis-Fotos. Wir werden Ihre Fotos dann in unserem nächsten Paket mit aufnehmen.

371 Reizwäsche

Ob klassisch schwarz oder moderne Wäsche von völlig durchsichtig bis hin zur totalen Plastikfolien-Umhüllung; Sie können in diesem Paket alles erleben.

372 Tolle Posen

Die reizvollsten Posen z.B. auf einem Felsen oder einem Fahrrad. Oder Erleben Sie die unmögliche Lenkradpose in einem Auto.

Riesig

NEU

Lack
Leder
Plastik
Gummi
Folie

Schreiben Sie uns, und geben Sie uns weitere Erotik-Anregungen!

Top Preis

Nur 39,00

Erotika Schaumelustikus
Etwas ganz Besonderes: Sehen Sie es in der Badewanne oder im Meerwasser, in Deutschland oder in Hawaii bzw. China.
Nr. 386

39,00



Origasipe Wahnsinnpenatulle
Exakte Hautoberflächen-Aufnahmen, Nasshautbilder, Massenfrauen und weitere Überraschungen. Die Riesenbilder sind über viele Bildschirme scrollbar.
Nr. 387

5,00

Monopoly '96
Ein ganz neues Monopoly-Spiel, daß eine völlig neue Grafikoberfläche und einen neuen Bildschirm Aufbau hat. Ein Spiel für zwischendurch.
Nr. 254

9,90



Straßen Feuerkampf
Action-Garantie: Kampfhubschrauber, Metall-Kunstvögel und Kugelroboter greifen Sie an. Super Action-Sounds. Ferraris mit quietschenden Reifen...
Nr. 325



Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

Fax: 02871 / 1866 260

Kostenlosen Katalog anfordern

Spieler-Abo Möglichkeit

Händleranfragen willkommen

Mindestbestellwert: 10,- DM

* Höchste Aktualität
* Alles Vollversionen
* Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
* Unschlagbares Preis / Leistungs-Verhältnis
Versandkosten:

Bar / Scheck: 6,- DM

Nachnahme: 10,- DM

Ausland NUR Vorkasse:

Bar / Scheck: 15,- DM

Interessante Spiele & Besonderheiten

345 Erotika Cards Ein wirklich sagenhaftes Kartenspiel mit sehr erotischen und neckischen Frauen als Kartenmotive. Tolle Musik und ausgesprochen gute Grafik zeichnen dieses Kartenspiel aus. Sehr ausführlich und umfangreich, daher 3 Disketten lang. **19,00**

255 Eros Puzzle Wen möchten Sie wieder zusammenpuzzeln? Terri, Yvonne, Jenny, Rene, Penny oder vielleicht Zwillinge... **5,00**

326 Erotik Stories Wahre Geschichten, die so wirklich passiert sind. Z.B. Skiurlaub, der Fensterputzer usw. **9,90**

256 Erotik Puzzle Und noch ein tolles Puzzle mit noch mehr phantastischen Bildern. **5,00**

327 Erotik Tetris Jaaa, das ist das Richtige für alle Spiele-Fans. Ein echt original Tetris-Spiel mit äußerst neckischen Hintergrundbildern. **9,90**

328 Amiga Dumm Eine Dumm-Version für den Amiga. Doch hier geht es nicht um Menschen. Hier müssen Sie gegen Schlangen und Monster ankämpfen. Dieses Dumm ist einfach gut. Tolle Grafik fast wie auf dem PC. **9,90**

257 Teddy Bär-Simulator Dieses eindrucksvolle Programm ist sehr lustig für Kinder und zugleich interessant für Erwachsene. Sie können sich mit der Maus virtuell frei in einer Spielzeuglandschaft bewegen. Ein großer Teddy kann von allen Seiten umgangen werden.

329 Kick-Boxen



Ein wahnsinns Spielspaß - wie man hier sehen kann -
Ein hervorragendes Spiel mit fernöstlichen Hintergrundbildern und lauten Kampfschreien. Nur A1200, A4000! **9,90**

330 Inseltraum Malediven



Wir haben für Sie die Malediven als Urlaubsziel getestet. Erleben Sie, wie die Malediven wirklich sind und was den Urlauber dort für Abenteuer erwarten. In dem 10 tägigen Aufenthalt auf den Malediven sind wir zwei mal einer fernsehreifen Katastrophe nur knapp entkommen. (Beinahe-Kentern eines Dhoni-Schiffs im Gewittersturm bei Nacht und Explosion des Triebwerks der Boeing 767 beim Start des Rückfluges.) **Nur 9,90 DM**

Wenn nicht gesondert angegeben, eignen sich sämtliche Bilder für alle Amiga-Modelle. Fast alle Bilder liegen in 256 Farben vor. Auf den älteren Amiga-Modellen ohne AGA-Chips werden die Bilder in Graustufen dargestellt. Es sind keine Bilder in den Paketen doppelt. Jedes Paket enthält andere Bilder. Sämtliche Erotik-Software wird in neutralen Verpackungen verschickt. Alle Erotik-Software und Programme auf dieser Seite entsprechen den Vorschriften des §184, Abs. 3 StGB sowie §131 StGB und dem GlS!

MAILBOX



Durch die Umstellung der Erscheinungsweise erscheint notgedrungen auch dieses Forum der Befindlichkeiten unserer „Freundin“ nur noch alle zwei Monate – Fluch oder Segen? Mit uns fragt Ihr da die Falschen, denn schließlich sind wir es, die sich stets all die Antworten auf all die Fragen aus den wunden Fingern saugen müssen...

Leserbriefe

UNSCHULDIG!

Als ich neulich ein Weilchen vor dem Fernseher verbrachte, freute ich mich auf einen WDR-Bericht über Escom – als er dann kam, handelte er leider davon, daß Escom pleite ist. Als Hauptgründe für die Misere wurden die „neuen Marken Commodore und Amiga“ genannt, wobei besonders der Amiga als Flop hingestellt wurde. Nun frage ich Euch, wie Amiga Technologies ein Grund für die Escom-Pleite gewesen sein kann, wenn die Rechte doch schließlich für 40 Mio. Dollar an Viscorp verkauft wurden? Wo liegt denn da die Logik?!
wundert sich Tobias Scholle aus Essen.

Wo die Logik liegt? Na, im Keller, gleich neben der Kompetenz – begraben unter dem großen Quotenhaufen, den selbst öffentlich-rechtliche Sender heutzutage nicht mehr ignorieren können. Denn zwar waren die Kosten für den Aufkauf der Commo-Konkursmasse vermutlich sehr wohl am Niedergang Escoms mitbeteiligt, doch hatte man weit aus dickere Kröten im PC-Geschäft zu schlucken. Zumal der Amiga-Deal am Ende wohl zumindest kein Verlustgeschäft gewesen sein dürfte.

EBENFALLS UNSCHULDIG!

Mit Erstaunen lasen wir die Beschwerde von Herrn Koerner im AJ 9/96 über unser Produkt „The Real Floppy Fix“ und möchten dazu Stellung nehmen. Herr Koerner hat entweder (wie von

Ihnen richtig angemerkt) ein defektes Exemplar erhalten, oder er hat den Fix trotz ausführlicher Anleitung nicht richtig eingebaut. Das war jedenfalls bisher bei 90 Prozent der Reklamationen der Fall. Aber wenn sich jemand bei auftretenden Problemen nicht traut, unsere Hotline anzurufen bzw. den Umtauschservice in Anspruch zu nehmen, sind uns natürlich die Hände gebunden! kommentiert Stevan Rankic von Amtrade Computer Systems aus Metzingen.

Soweit die Verteidigung. Die Joker-Jury ruft mit dem nächsten Brief nochmals den Kläger in den Zeugenstand.

FREISPRUCH FÜR DAS FLOPPY FIX

Es hat sich herausgestellt, daß mein erstes „Floppy Fix“ defekt war. Na schön, aber wie soll der Käufer das nun vorher erkennen – vor allem, wenn der Fehler nicht bei allen Spielen auftritt? Das neue Gerät funktioniert jedenfalls ohne Probleme, aber ich bin doch der Meinung, daß es heutzutage keine defekten Teile geben darf. Wer garantiert mir denn zum Beispiel, daß ein kaputtes „Floppy Fix“ nicht auch meinen Amiga beschädigen könnte? Und wer würde dann wohl für so was haften?
gesteht und fragt Roland Koerner aus Burgsalach.

Mit diesem Eingeständnis ist die Klage gegen das „Floppy Fix“ (Hardware zwecks voller Software-Kompatibilität einzelner A1200-Laufwerke) also endgültig abgewiesen. Und der Kläger muß

sich vom Gericht darüber belehren lassen, daß defekte Einzelstücke in dieser Welt nun mal weiß Gott keine Seltenheit sind. Das mag ärgerlich sein, aber das ist eine vorschnelle Anklage in aller Öffentlichkeit erst recht. Was die Haftungsfrage angeht, bitten wir nochmals den Anwalt zu konsultieren – da sind wir mit unserem Journalistenlatein naturgemäß am Ende.

DER SCHWARZMALER

- 1) Der Verkauf von AT an Viscorp bringt nix, denn Escom war die Firma, welche über die Möglichkeiten zum Verkauf und zum Marketing des Modells Amiga verfügte – daß sie nicht vernünftig genutzt wurden, steht auf einem anderen Blatt. Viscorp hingegen hat keinerlei Möglichkeiten für irgendwas, weshalb die Vertriebschiene ja auch dritten Firmen überlassen bleiben soll.
- 2) Wenn nicht bald Werbung im Fernsehen geschaltet wird, gibt es nicht genügend Kids, die Papi zum Kauf eines Amigas treiben. Das wiederum bedeutet null Absatz, also eine Gleichung ohne Unbekannte: Amiga exitus!
- 3) Auch die Köln-Messe dürfte dieses Jahr ein Flop werden. Letztes Mal haben die Aussteller ohnehin schon nur PC-Zeugs eingepackt, und nachdem das nicht wegging (weil die meisten Besucher Amiganer waren), sagten sie sich: Nie wieder Köln-Messe, lieber CeBIT Home!
- 4) Last but not least existiert der AJ höchstens noch bis Mitte nächsten Jahres; spätestens dann wird es für Michael unprofitabel.
endet Falk Lücke aus Waldbröl.

1) Abwarten und Joker lesen: Wer sagt denn, daß die Vermarktung des Amigas unbedingt in einer Hand liegen muß? Beim PC haben schließlich auch die verschiedensten Anbieter ihre Finger im Spiel...

2) TV-Werbung ist viel, aber nicht alles. Tatsächlich zeigen jüngste Untersuchungen sogar, daß Printwerbung inzwischen mehr bringt, da bei Spots allzu gerne umgeschaltet wird.

3) Abwarten und hinfahren – allerdings sind auch wir mittlerweile ein bißchen skeptisch, was Köln als Messe-Standort für den Amiga betrifft. Dieses Jahr werden wir daher zwar aus der Domstadt berichten, dort aber nicht als Aussteller vertreten sein.

4) Ehe Du Dir weiterhin Michaels Kopf zerbrichst: Das hat er selbst schon längst getan und mit der Umstellung auf den neuen Erscheinungsrhythmus die zum Überleben des Amiga Jokers erforderlichen Konsequenzen gezogen.

DER HEIMKEHRER

Zur Zeit des Amiga-Booms besaß ich einen 500er, dann einen 1200er. Doch als es mit der „Freundin“ bergab ging, wechselte ich ins DOSen-Lager und habe mich dort rund drei Jahre lang herumgequält. Nun ist aber Schluß, denn ich habe die endlose Aufrüstungsspirale satt: Alles in allem habe ich etwa 8.000 DM in den Rechner gesteckt! War ein Hunderter-Pentium vor 'nem halben Jahr noch die Crème de la crème, so steht momentan bereits der Zweihunderter ins Haus. Meine Sehnsucht nach dem heimischen Herd im Amiga-Lager wurde also immer größer, und

nachdem ich jetzt die Berichte über grafisch anspruchsvolle Programme wie „Breathless“, „Nemac IV“ oder „Alien Bread 3D II: Killing Grounds“ gelesen habe (von denen es immer hieß, sie seien nur am PC machbar), steht mein Entschluß fest: Ich komm' nach Hause – und ich komme bestimmt nicht allein!

verspricht Guido Müller aus Brühl.

Ein paar mehr Leute wie Du, Guido, und Dein Vorschreiber Falk wird gar nicht mehr wissen, wo er sich zuerst für seinen Pessimismus entschuldigen soll!



Kürzlich erhielten wir einen besonders witzigen Brief, den wir Euch nicht vorenthalten, sondern einfach mal ganz unkommentiert in den Raum stellen wollen: James Dean Bautista Ortuno aus Hamburg schaute nämlich zu tief ins Glas, äh, in die Kristallkugel und sah dort wundersame Dinge – zum Beispiel die technischen Daten des futuristischen Amiga „Bigfoot“.

Äußeres: Der Rechner hat das Format eines aufklappbaren Aktenkoffers, der je nach Anspruch und Vermögenslage entweder in weißes Einhornleder gebunden oder mit 75.651 Minibrillanten besetzt ist. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit der Gold-Eloxierung (rostfrei); alternativ zum Koffer ist eine Version als Armbanduhr geplant. Die Varianten werden ein Gewicht von 11 bzw. 7 Kilo haben.

Prozessor: Decium 684-XX Enhanced RISCant Makrochip, Modell „Staatsanwalt“. Die Taktfrequenz liegt bei 1,25 Mrd. MHz, was eine Ausführung der Befehle mit Überlichtgeschwindigkeit ermöglicht. Anders gesagt: Die Aktion ist theoretisch bereits ausgeführt, bevor sie vom User gestartet wird! Praktisch funktioniert das leider nicht, da der Datenbus weiterhin nur mit 7,14 MHz arbeitet.

RAM: Die 32 MB sind üppig ausgefallen, allerdings werden 30 MB davon vom anspruchsvollen

neuen Betriebssystem „Screen 2001“ belegt.

Monitor: Die Auflösung bringt 131.072 x 131.072 Pixel, die Bilder sind also so scharf, daß man damit Bäume fällen könnte. Dank der Plasmaneutronen-Flachbildröhre sind Frequenzen zwischen 15 und 15.000 kHz möglich, womit der Monitor bei Actionspielen auch als Laserstrahler benutzt werden kann.

Massenspeicher: Standardmäßig ist ein DD-Diskettenlaufwerk (880 KB) eingebaut, auch die Festplatte ist mit 170 MB nicht allzu reichlich gedeckt. Jedoch kann sie mit einem kleinen Trick mehrmals genutzt werden: Wer alte Daten löscht, hat Platz für neue! Das 28fache CD-ROM hat prinzipiell eine Übertragungsrate von 400 MB/Sekunde – wenn bei dieser Umdrehungsgeschwindigkeit nur nicht ständig die CDs explodieren würden...

Eingabemedien: Eingaben erfolgen entweder über eine DIN-Tastatur mit 96 Hotkeys (ca. 200 Grad Celsius) oder mittels Brainstick (siehe AJ 4/92).

Drucker: Der optionale Falt-Drucker verarbeitet bis zu 19 Seiten pro Minute – bisher allerdings nur zu Papierfliegern. Dafür kann er gut werfen.

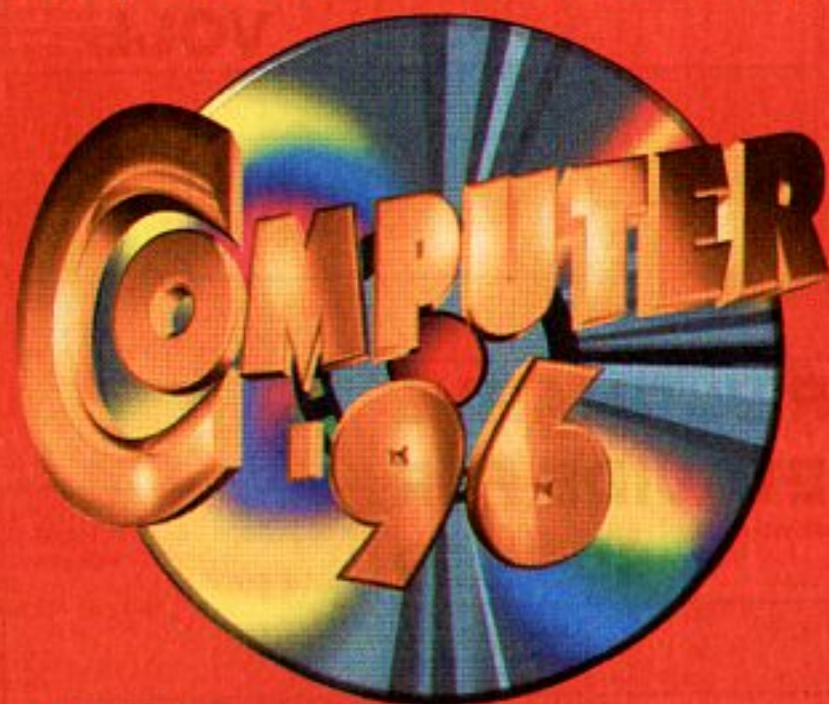
Stromversorgung: Ein Kernreaktor ist im Lieferumfang enthalten; im Falle des Durchschmelzens kann auch die Handkurbel benutzt werden.

Preis: Das komplette Gerät kostet einen feuchten Händedruck! Ja, der Verkäufer legt sogar noch 50 Mark drauf, damit er es möglichst schnell los wird!

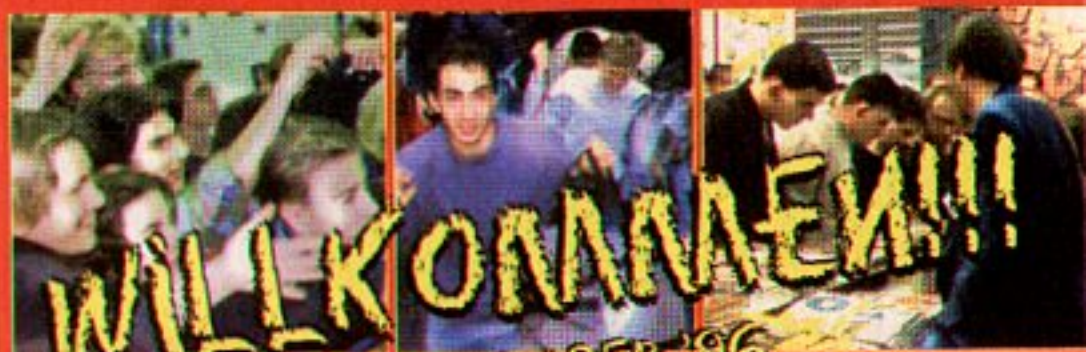


Natürlich sollte ein neuer Amiga leistungsmäßig mal ein echter Brüller sein, egal, wie und in welcher Form. Allerdings macht's nur dann Sinn, wenn wirklich ein Amiga dabei herauskommt, und kein DOSen-Verschnitt mit Chips und CPU von Motorola. Wer sich am PC mal mit Hardwarekonfigurationen, Interrupt- und DMA-Einstellungen herumgeärgert hat, lernt einen Amiga nämlich erst richtig zu schätzen. Kurzum, ich

»Eine der erfolgreichsten Computer-Messen Europas«



Computer
Online
Multimedia
Entertainment



15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELEND KÖLN, HALLE 10+12

INFOHOTLINE

TEL: 08642/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschafts-
veranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Fax 08 106 / 34 238



Gesellschaft für
Veranstaltungen und
Marketing mbH
Fax 02 34 / 94 688-44

KARTENSERVICE

___ Karten Erwachsene à 23 DM ___ DM

___ Karten Schüler/Studenten à 18 DM ___ DM

GESAMTPREIS ___ DM

(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck beilegen.)

Name: _____

Straße: _____

Plz/Ort: _____

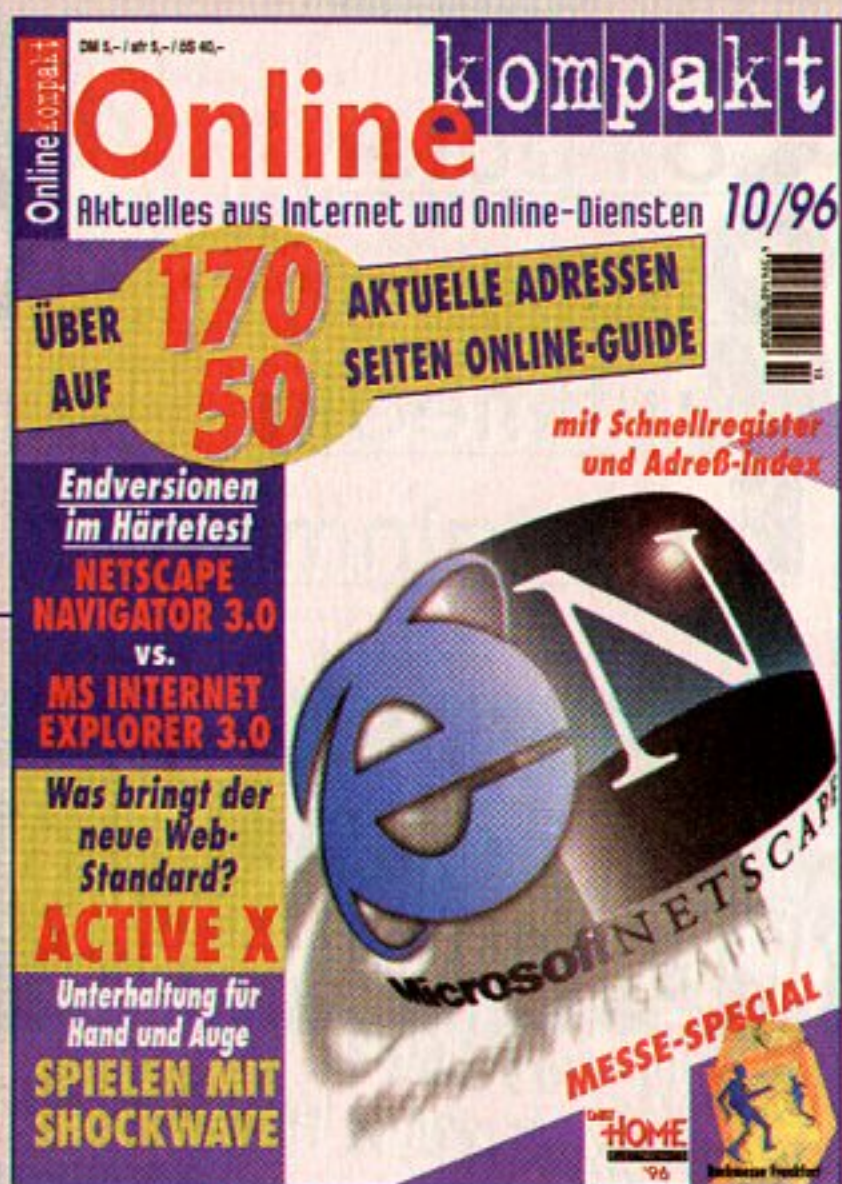
Unterschrift: _____

ICP, Kartenservice, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

**VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL OK**

NEU

**DER ULTIMATIVE
NETGUIDE FÜR
SURFER**



**REPORTAGEN + NEWS + TESTS
UND VOR ALLEM JEDE MENGE
SITES FÜR JEDEN GESCHMACK
MONATLICH AUF 84 SEITEN**

**JEDEN MONAT
FÜR NUR 5,- DM
NEU AM KIOSK!**

MAILBOX



kann also Andreas Fuhls Sorge aus der letzten Mailbox („Qualitätsvergleich“), der kommende Amiga hinke der Entwicklung schon bei seinem Erscheinen wieder hinterher, nicht teilen – dieser Rechner hat eben andere Qualitäten.

Das Leistungsgerangel im PC-Bereich führt doch im Grunde nur dazu, daß jeder Computerbesitzer nahezu jedes Jahr einen neuen Rechner oder wenigstens einen neuen Prozessor braucht, um auf dem Stand der Dinge zu bleiben. Was nützt denn in Wahrheit ein Mega-Rechner, wenn im nächsten Jahr nur noch die Hälfte der neuen Software darauf läuft? Der Kauf von neuer Hardware wird somit immer wieder erzwungen. Für den Spielmarkt bedeutet das immer höhere Taktfrequenzen, immer wahnsinnigere Grafikorgien und immer bombastischere Effekthascherei – aber immer weniger Ideen dahinter. resümiert Boris Mattler aus Carlsberg.

Eine von Joes alten friesischen Volksweisheiten besagt, daß man heute immer schneller laufen muß, nur um auf dem Fleck zu bleiben. Für Computer im allgemeinen und Spiele (als traditionelle Speerspitze der kommerziellen Software-Entwicklung) im speziellen gilt das natürlich ganz besonders. Nur beantwortet das nicht die Frage, ob sich letzten Endes nun Deine Theorie oder die von Andreas bewahrheiten wird. Wir jedenfalls sind auf Deiner Seite und haben ja immer schon gesagt, daß der Amiga sich auf seine Qualitäten (allen voran die Benutzerfreundlichkeit) besinnen sollte, anstatt zu versuchen, dem schier unaufholbaren technologischen Vorsprung der DOSen hinterherzuhecheln.



In Eurer Antwort auf Helmut Sauters Brief in der letzten Nummer („Softwarevergleich“) behauptet Ihr ja steif und fest, daß der Amiga „als Arbeitsrechner wohl kaum noch in irgendeinem Bereich Fuß fassen könnte“. Dann würde ich doch gerne mal wissen, wieso die Grafikszenen

einiger TV-Serien mit diesem „Spielecomputer“ produziert wurden?! In dem Zusammenhang: Wo ist eigentlich Euer angekündigtes Special zur Space Opera „Babylon 5“ abgeblieben? Des weiteren wird wohl kaum ein anderer Rechner so intensiv zum Videoschnitt eingesetzt wie der Amiga. Davon abgesehen halte ich es schon fast für zynisch, einen Computer als Spielrechner zu bezeichnen, für den gerade mal 10 bis 15 Games im Monat erscheinen. kritisiert Jürgen Schneeberger aus Bechtsrieth.

Mal wieder ein Mistverständnis: Mit dem „Arbeitsrechner“ war der breite Einsatz auch und gerade im privaten Bereich gemeint, wie es etwa bei den PCs der Fall ist. Denn es wird den Amiga nicht retten, wenn er in dieser oder jener Nische wie etwa dem Videoschnitt eine herausragende Stellung einnimmt – zumal die Filmindustrie ohnehin ganz überwiegend mit SGI-Workstations arbeitet. Demgegenüber war und ist ein massenwirksamer Einsatz der „Freundin“ eben nur im Spielbereich denkbar; um so schlimmer, wenn dort eine Softwareflaute herrscht. Was nun den stornierten Artikel zur SF-Serie betrifft: Bei Pro7, dem deutschen Sender der Saga und Veranstalter des Meetings, von dem wir berichten wollten, hatte man offenbar beschlossen, einen High-Society-Event daraus zu machen. Nix gegen horrenden Eintrittspreis und handverlesenes Freikartenpublikum, aber wir hatten uns das dann doch ein wenig anders vorgestellt.



Als ich vor einigen Wochen nach Italien fuhr, wollte ich es mir nicht nehmen lassen, bei Euch im Bretonischen Ring vorbeizuschauen. Tatsächlich fand ich Euch und dachte, ich könnte doch einfach mal klingeln. Wie durch ein Wunder öffnete sich die Tür, doch als ich die legendären Stufen erklommen hatte, stand ich nur vor einer weiteren Pforte. Zum Glück erblickten meine Adlerraugen bereits die nächste Glocke, an der ich prompt läutete.

Und siehe da, diese Tür schwang ebenfalls auf und ich stand im Verlag. Welch ein Gefühl, an dem Ort zu sein, an dem für alle Amiganer der lebensnotwendige Stoff geschrieben wird! Eine Frau winkte mich um einen Schalter herum und begrüßte mich mit einem fröhlichen „Grüß Gott!“. Soweit, so gut, doch dann wurde ich aus meiner Wonne gerissen. Die überaus charmante Dame eröffnete mir nämlich freundlich, aber unmißverständlich, daß es nicht üblich sei, einmal den Verlag zu besuchen, in den man alle seine Hoffnungen und Briefmarken steckt. Ich, ein Normalsterblicher, durfte nicht meinen Idolen die Hand schütteln und die ruhmreichen Hallen und Büros der Joker-Werkstatt begutachten! Warum tut Ihr mir so etwas an? Ich bin richtig enttäuscht! Tröstet mich denn keiner?

schluchzt Mirko Piepenhagen aus Stendal.

Wie sollen wir Trost spenden, da wir doch selbst untröstlich sind? Und zwar darüber, daß wir einfach nicht die Zeit haben, uns adäquat um spontane Besucher wie Dich zu kümmern. Mag Dein Leidensweg also zumindest anderen Lesern mit einem ähnlichen Ansinnen zur Lehre gereichen: So gerne wir mit Euch allen mal persönlich plaudern würden, so unbarmherzig kontaktscheu hat uns die Krute des Redaktionsschlusses gemacht. Aber das Heft geht nun mal vor, seufz.



Wie kann es sein, daß jemand im Know How Tips zu einem Spiel veröffentlicht, das noch gar nicht im Handel ist – ich rede hier z.B. von „XP8“. Stammen die Hinweise vielleicht von einer PC-Version? Oder von einer Raubkopie? Letzteres wäre natürlich besonders verwerflich! Ich hoffe, Ihr könnt mich aufklären?

hofft wie gesagt Rainer Luebke-meier via T-Online.

„XP8“ am PC? Wäre uns neu. Und was Raubkopien angeht, so wissen wir (wie man sieht) nicht

mal, wie dieses schändliche Wort buchstabiert wird! Nö, vermutlich hat sich der Verfasser der besagten Lösungshilfe das Game einfach vorab als Importversion besorgt – zumeist erscheinen die Programme ja z.B. in England immer noch ein paar Wochen früher.



Ich habe ein Problem mit dem Programm „Shapeshifter“, mit dem es ja möglich sein soll, Mac-Software auf dem Amiga zum Laufen zu bringen. Dumm ist nur, daß man unter anderem ein Mac-ROM benötigt bzw. einen Mac, bei dem man es auslesen kann. Ich persönlich kenne aber niemanden, der einen Mac besitzt, also blieb mir nichts anderes übrig, als einen Apple-Händler aufzusuchen. Der erzählte mir wiederum, mein Ansinnen sei illegal. Anschließend klapperte ich die Amiga-Händler ab, aber die wußten alle nicht, wie ich an das ROM kommen könnte. Dann fiel mir aber Euer Januarheft ein, wo Ihr berichtet hattet, daß es Apple eventuell in Erwägung zieht, den „Shapeshifter“ selber zu vertreiben. Ist da nun etwas dran oder nicht?

schreibt ein anonymes Leser aus Duisburg.

Tja, zunächst mal hat Dein Mac-Händler recht: Es wäre illegal, hätte er Dir das ROM ausgelesen. Du kommst also faktisch nur dann daran, wenn Du selbst privat Zugriff auf einen Mac-Rechner hast – und selbst dazu können wir nicht raten, weil es sich dabei nämlich der Sache nach um eine Raubkopie handeln würde. Tja, nicht umsonst haben wir immer wieder darauf hingewiesen, daß der Umweg über den „Shapeshifter“ ein steiniger ist. Zumal auf der letztjährigen Messe in Köln zwar die Nachricht umging, Apple würde womöglich selber in den Vertrieb einsteigen, man sich dort aber inzwischen wohl eines Schlechteren besonnen hat.



Was Euer Dr. Freak da in seiner

Bestelltelefon: 0771 64440

QUICK SOFT

Zieht Euch warm an!

COOLE PREISE

	AM	AM12	CD32		AM	AM12	CD32
Airbus 2	85,77			Sens. World o Soccer	59,37		(95/96)
Akira	46,17			Sim City 2000		65,97	
Aladdin		65,97		Skidmarks (B)	26,37		
Allen Breed 3	65,97	65,97		Soccer Kid		59,37	34,95
Allen Breed 3D Teil 2		*65,97	*65,97	Soccer Stars 96	65,97		
Arabian Nights	59,37			Anstöß/Premier Man.3/Fifa Soccer/Kick off 3			
Aufschwung Ost	59,37			Speedball (B)	26,37		
Baldies	*46,17	*59,37		Speris Legacy		52,77	52,77
Behind the Iron Gate	46,17			Sperical Wolds*	79,17		
Bling	79,17	85,77	*79,17	Star Crusader		65,97	65,97
Black Viper	72,57			Super Skidmarks	46,17		52,77
Breathless		*79,17		Super Street Fighter 2 Turbo		52,67	52,67
Bump'n'Bum			34,95	Super Streetfighter 2	52,77	52,77	
Bundesligaman 3 Hattr.	79,17	79,17		Super Tennis Champs	46,17		
Caribbean Disaster	65,97			Syndicate	59,37		
Cedric	79,17		79,17	Theme Park	59,37	62,67	59,37
Civilisation	39,37			Th. Tank Engine + Friends Pinball		*46,17	
Coala		65,97		Timekeeper*	46,17		
Colonization	85,77			Tiny Troops	*65,97		*65,97
Crusade		*79,17		Town with no Name			6,57
Der Meister	52,77			Top Gear 2	46,17		
Der Produzent			*79,17	Tracksuit Manager 2	59,37	59,37	
Der Reeder	79,17	85,77		Triple Fun	46,17		
Der Seelenturm		65,97		Trivial Pursuit (B)	26,37		
Der Trainer 2	*65,97			Turbo Trax	65,97		
Die Siedler	46,17			Ufo - Enemy Unknown	49,95		
Doppelpaß (Anstoß + WCE)		79,17		Valhalla*	46,17		
Dune (B)	32,97			Wendetta 2135*		65,97	65,97
Dungeon Master 2		85,77		Whale's Voyage II	79,17		79,17
Erben der Erde	52,77	59,37	59,37	Wheelspin	46,17		
Evils Doom*	79,17			Willi Lemkes Fußballm.		59,37	
Evolution (Humane 3)		59,37	65,97	Wing Commander	32,97		
Exile	39,57		46,17	World Cup USA '94	52,77		
Fears		72,57		Worms	59,37		59,37
Fields of Glory (B)	39,57			Xtreme Racing		59,37	*59,37
Fighting Spirit	*65,77	*65,77	*65,77				
Fire and Ice			46,17				
Flight of the Amazon Qu	65,97						
Hanse - Die Expedition	39,57	39,57					
Hattrick	65,97						
Hillsea Lido	46,17						
Hollywood Pictures	65,97						
Hugo	*65,97						
Impossible Mission 2026			39,95				
Ishar 3	49,95						
Jaktar - Der Elfenstein	62,77						
Jungle Strike			59,37				
Kid Chaos	52,77		34,95				
König der Löwen			59,37				
Lemmings			34,95				
Lost Vikings			39,95				
Lothar Matthäus 2	39,57						
Lucas Arts Classic Adve	85,77						
Mad News	65,97						
MAGI	*85,77	*85,77					
Marvins Marvellous Adv			59,37				
Nemac IV	59,37						
Nigel Mansell (B)	26,37						
Obsession	65,77						
Odyssey	*65,97						
Paws of Fury	52,77		46,17				
Pinball Dreams + Fantas	46,17						
Pinball Illusions		59,37	59,37				
Pinball Mania		65,97					
Pinball Prelude	52,77						
Pole Position: F1 Teamc	*85,77	*85,77					
Primal Rage		59,37					
Prince of Persia (B)	26,37						
Putty Squad*			85,77				
Rally Championship	46,17	46,17					
Ran Trainer	79,17						
Red Baron (B)	26,37						
Rise of the Robots			65,97				
Road Kill			59,37				
Sensible Golf	59,37						

Sonderpreise Amiga

Crystal Dragon	29,95
Embryo	29,95
Fußball Total	29,95
Whizz	29,95

Sonderpreise CD32

(nur solange Vorrat reicht!)

Base Jumpers	19,95
Beavers	29,95
Gamer Gold Collection	29,95

Zubehör:	
TP 173 Amiga/Atari Mouse	29,95
TP 511 Contoll-Pad	19,99
Honeybee-Pad	49,00
TP510 Joystick	24,95

Der Game-Editor zum Erfolgsspiel Grand Prix von Microprose: F1GP-Editor

nur bei uns für **32,97**



Lieferung per Postnachname: zzgl. 12 DM; Vorrückzahlung (Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM. 5 DM Mindermengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

Bestellannahme: Quicksoft GmbH
Mo-Fr Fon: 0771 64440 Am Rappenschneller 16
10-18h Fax: 0771 64449 78183 Hüfingen

NA, ENDLICH: DIE CHEAT-DISK 3 IST DA!



**IM NEUEN LOOK
UND ERSTMALS MIT
DRUCK-OPTION
SOWIE
SEITENLANGEN
MEGA-TIPS!**

NUR 15,- DM

**JETZT GELD SPAREN: ALLE
DREI CHEAT-DISKS UND DAMIT
DIE ULTIMATIVE LÖSUNGS-
SAMMLUNG FÜR DEN AMIGA
GIBT'S FÜR NUR 40,- DM!!!**

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

MAILBOX



letzten Kolumne von sich gegeben hat, wäre wohl eher unter der Rubrik „Neues aus der Gerüchteküche des Cyberpunk-Paranoikers“ einzuordnen. Ich kenne mich zwar mit den beschriebenen Vorfällen nicht aus, und daß Regierungen im Ernstfall mit Bürgerrechten nicht viel am Hut haben, will ich gerne glauben, aber die technischen Details dieser Abhör-Räuberpistole sind schlicht falsch. In Wirklichkeit strahlt nämlich jeder, aber auch wirklich jeder handelsübliche Computer elektromagnetische Wellen ab, wodurch Geheimdienste herausfinden können, was auf dem Screen zu sehen ist, welche Tasten gedrückt werden, und dergleichen mehr. Dazu wäre freilich extrem teures Spezialequipment erforderlich, das nicht im Supermarkt zu haben ist. Dies ist nun allerdings durchaus ein alter Hut, weshalb die nationale Sicherheit der Amis mit dem sogenannten „Tempest-Standard“ ein Abschirmungsverfahren erfunden hat, um solche Lecks zu stopfen. Auch das wiederum ist weder billig noch öffentlich erhältlich... berichtet uns Schlapphut-Spezialist Michael Borgwardt aus München.

Aha, wir sind prinzipiell also in der Tat dem großen Lauschangriff längst schutzlos ausgeliefert. Und, daß die CIA oder der MAD das erforderliche Handwerkszeug nicht um die Ecke kaufen kann, soll uns jetzt wohl beruhigen, was? Nenn uns ruhig weiterhin Paranoiker, aber wir glauben langsam, Du wohnst in München-Pullach (Sitz des BND), stimmt's?



Euer neues Postspiel ist jetzt schon der Hammer: Endlich mal was Innovatives und schön Umfangreiches! Dann auch noch Amiga gegen PC, super! Wobei, ganz ehrlich gesagt, das Amiga-Imperium eine klar bessere Startposition hat. Davon mal abgesehen finde ich es traurig, daß niemand mehr über Tiefenbach lästert. Keiner schreibt mehr lustige Briefe. Schade, schnief...

trägt Torsten Werner aus Mornshausen.

Bevorzugungen hinsichtlich der imperialen Startposition weisen wir in jeder Richtung weit von uns – quasi bis nach Tiefenbach, wenn Dir das Freude bereitet. War das jetzt lustig? Falls nicht, muß es wohl an den traurigen Zeiten liegen...



Wir möchten uns bei Ihnen herzlich für die für unser Fußballturnier zur Verfügung gestellten Tombola-Gewinne bedanken; erst dadurch konnten wir ja unseren Gästen attraktive Gewinne anbieten und unsere Tombola zum Erfolg bringen. Dieser wiederum sorgte für einen schönen Betrag in der Mannschaftskasse unseres TUS Berne. Und sogar das Wetter spielte mit, was in Hamburg ja nicht selbstverständlich ist. Als Dankeschön möchten wir Ihnen zur Erinnerung ein Gruppenfoto unserer Kicker übersenden. freut sich Trainer Ronald Plath aus Hamburg.

Soviel zu unserer Aktion „Jeden Tag eine gute Tat“ – jetzt können wir aber endlich wieder unbeschwert ein paar Omis in den Dungeon schubsen, nicht wahr, Herr Staatsanwalt? Im Ernst: Haben wir doch gern gemacht! Zumal für die niedlichen Knirpse, deren Foto wir Euch hier auch zeigen.



Erst mal sonnige Urlaubsgrüße aus Spanien. Den Segnungen des Fernsehens ist es zu verdanken,

daß auch hier folgendes bekannt wurde: IBM und deren PCs sind nicht mal in der Lage, ein paar olympische Ergebnisse zu verwalten und für die Journalisten auszudrucken. Tja, mit 'nem Amiga wär' das nicht passiert! vermutet Patrick Hartfil aus Camp de Mar.

Keine Amigas – ein Grund mehr, warum das IOC in die Kritik geraten ist. Was sind gegen diesen Frevel schon ein paar Medaillen-Schiebereien?



Ich würde mir gerne ein CD 1200 kaufen, allerdings habt Ihr mal geschrieben, daß man bei dessen Verwendung kein zweites Diskettenlaufwerk anschließen könne. Das möchte ich jedoch nicht missen. Nun hat man mir bei einem Versandhändler versichert, daß die Doppelbelegung doch gehe, da ja die Laufwerke alle durchgeschliffen seien, so daß ich das CD 1200 quasi an der Rückseite der Zweitfloppy anschließen könne. Allenfalls könne es mir dabei passieren, daß ich ein stärkeres Netzteil benötige. Könnt Ihr mir in dieser Sache weiterhelfen? bittet Benjamin Grundstein aus Maxhütte-Haidhof.

Ja, auch Händler haben manchmal recht: Falls Deine Floppy-Station in der Tat mit einem durchgeschliffenen Bus ausgestattet ist (was allerdings längst nicht alle Modelle sind), könntest Du den Versuch wagen. Aber auch hinsichtlich des stärkeren Netzteils möchten wir uns der Empfehlung des offenbar sehr fachkundigen Versenders anschließen.



Als ich neulich die aktuelle Ausgabe des Amiga Jokers durchblätterte, stieß ich auf der Seite 55 (oben rechts) auf einen Screenshot, der offensichtlich von einem Eurer Monitore stammt. Nun mein Problem: Ich habe mich schlagartig in das Workbench-Hintergrundbild verliebt! Als großer Manga-Fan muß ich

dieses Bild unbedingt haben – sagt mir doch bitte, wo ich dieses oder ähnliche Werke beziehen kann. Leider habe ich allerdings noch kein CD-Laufwerk... schmachtet Rouven Bock aus Barsinghausen.

Tja, wir haben eine gute und eine schlechte Nachricht für Dich. Die gute: Wir wissen, woher Du das Bild bekommen könntest! Die schlechte: Es befindet sich auf unserer Amiga Joker-CD, welche Dir als Nicht-CD-RÖMer wenig nützen wird – es sei denn als Edel-Frisbee. Wir wiederum haben das besagte Pic dereinst aus dem Internet gesaugt, aber frage uns jetzt bitte nicht mehr, woher genau. Mit-hin möchten wir Dir folgenden Ausnahme-Deal vorschlagen: Du könntest einen engelszüngigen Brief an unseren Manga-Markus schreiben und eine Diskette beilegen. Weil wir nicht verantworten können, daß Du an gebrochenem Herzen stirbst, und weil Du uns extra schon diesen Schrieb geschickt hast, wird Markus Dir dann das Bild draufkopieren. Der Rest der Menschheit nehme aber bitte zur Kenntnis, daß dies die Ausnahme von der Regel bleiben muß. Will sagen, daß wir Bilderwünsche im allgemeinen leider nicht befriedigen können.



Der Behauptung, die CD³²-Version von „Wing Commander“ ließe sich nicht am A1200 spielen, möchte ich hiermit widersprechen. Es geht doch, und zwar so: Als erstes erstellt man sich ein Verzeichnis auf der Festplatte (z.B. „WING“), dann kopiert man von der CD die Verzeichnisse C, Libs und Devs auf die Boot-Partition und danach die restlichen Dateien und Verzeichnisse (außer Wing.English) in die erstellte WC-Schublade. Jetzt muß man mit einem Texteditor eine Startdatei erstellen: **cd Spielepfad (z.B. HD0:spiele/WING)**
Stack >NIL: 20000
assign Wing_Commander: ""
Wing.german h0 x q
Nun noch diese Datei auf die



Computer

Heide 4 / 39261 Zerbst

Tel.: 03923-77164

Mailbox.: 03923-77165

Fax.: 03923-780168

Amiga 1200

Amiga 1200 / 2MB	698,-DM	Amiga 1228 / 030 CPU-28MHz	1339,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 170MB-HD 2.5"	899,-DM	6MB-RAM / 1080 MB-HD	
Amiga 1200 / 2MB / 420MB-HD 2.5"	1059,-DM	Amiga 1250 / 030 CPU-50MHz	1529,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 1080MB-HD 2.5"	1179,-DM	6MB-RAM / 1280 MB-HD	
Amiga 1200 / 2MB / 850MB-HD 3.5"	1039,-DM	Amiga Internet Surfer	1098,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 1.27GB-HD 3.5"	1099,-DM	alle Amigas incl. WB 3.1 und Magic Softwarepaket	

Monitore für Amiga

Panasonic 5G 17" TCO 92	1229,-DM	Amiga 1438S 14" 15-40 kHz	499,-DM
Nokia Valuegraph 417TV 17"	1590,-DM	Amiga 1538S 15" 15-64 kHz	649,-DM
incl. 15kHz Fernsehtuner / Videotextdecoder			

Drucker

Epson Stylus 820	279,-DM	HP Deskjet 660 Colour	669,-DM
Canon BJC 210 Colour	439,-DM	HP Deskjet 850 Colour	879,-DM
Canon BJC 4100 Colour	539,-DM	Epson Stylus Colour IIs	429,-DM
Canon BJC 610 Colour	779,-DM	Epson Stylus Colour 500	629,-DM
Citizen Printiva 600 Colour	829,-DM	Epson Stylus Colour pro	879,-DM
Druckertreiber für alle gängigen Drucker a.A.			
		Panasonic KX-P6500 Laser	799,-DM

Festplattencontroller

incl. 8MB RAM Option		Festplatten	
	für Amiga 500	2.5"	3.5"
ohne Festplatte	179,-DM	170 MB	229,-DM
incl. 850 MB-HDD	489,-DM	340 MB	329,-DM
incl. 1.2 GB-HDD	549,-DM	540 MB	449,-DM
incl. 2.1 GB-HDD	729,-DM	1080 MB	499,-DM
Oktagon 2008 SCSI Controller für A2-4000		269,-DM	Squirrel SCSI Controller für A 6/1200 149,-DM

CD-ROM Controller

für Amiga 600 / 1200	für Amiga 2000 - 4000
Neu: Easy CD-ROM	Tandem CD-ROM
PCMCIA Interface	CD-32 Emulation
Netzteil	CD-Filesystem
CD-32 Emulation	
199,-DM	99,-DM

CD-ROM Laufwerke

Mitsumi FX400	4x Atapi	89,-DM
Mitsumi FX600	6x Atapi	129,-DM
Toshiba 5602B	8x Atapi	199,-DM
TEAC CD56s	6x SCSI	269,-DM
Toshiba 5401B	4x SCSI	259,-DM
Toshiba XM3701B	6.7x SCSI	369,-DM

Speichererweiterungen

Amiga 500	512 KB incl. Uhr / Akku	49,-DM
Amiga 500	2.0 MB incl. Uhr / Akku	179,-DM
Amiga 500/2000	2.0 MB-Chip RAM	289,-DM
Amiga 600	1.0 MB	99,-DM

Turbokarten

Amiga 500 (MTEC)	
68020 / 14 MHz / RAM Option bis 4MB	198,-DM
68020 / 14 MHz incl. 4MB-RAM	279,-DM
Amiga 600 (Apollo)	
68020 28MHz RAM Option bis 8MB	289,-DM
68020 28MHz incl. 4MB-RAM	369,-DM
Amiga 1200 (MTEC / Blizzard)	
68030 / 28MHz / RAM Option bis 8MB	198,-DM
68030 / 28MHz / incl. 4MB-RAM	269,-DM
68030 / 50MHz / RAM Option bis 16MB	329,-DM
SCSI Option für Blizzard 1230/IV	229,-DM

Speichermodule

ZIP für Oktagon / Allapower 2MB	179,-DM
SIMM Standard 1MB	59,-DM
SIMM PSII 72pin 4MB	59,-DM
SIMM PSII 72pin 8MB	89,-DM
SIMM PSII 72pin 16MB	199,-DM

Software

Amos the Creator	Basic	79,-DM	Workbench 3.1 incl. Kickstartrom	
Personal Write	Textverarbeitung	59,-DM	Amiga 500/2000	179,-DM
Final Copy II	Textverarbeitung	79,-DM	Amiga 600	179,-DM
Personal Paint 6.3	Grafik	69,-DM	Amiga 1200	189,-DM
Deluxe Paint V	Grafik	299,-DM	Amiga 4000	189,-DM
AdPro Scanner Treiber für Epson GT		249,-DM	Turboprint 4.1 professional	119,-DM
Scala MM400	Multimedia	459,-DM	CD Aminet Share 12	26,-DM
Scala MM400	Update	199,-DM	CD Aminet Set 2 (4CD's)	55,-DM
Scala EE100		399,-DM	CD Saar Amok PD	29,-DM
Neu: TKR Multiterm Kit-Decoder		139,-DM	CD RHS DTP Kollektion	49,-DM
T-Online Kit / BTX-plus / Internet etc.				

Zubehör

Diskettenlaufwerke		Trackball Amiga Crystal	79,-DM
880 KB Amiga extern	99,-DM	400 dpi Maus Amiga	39,-DM
1.76 MB HD Amiga extern	179,-DM	400 dpi Maus Amiga 3Tasten	49,-DM
880 KB Amiga 500 intern	89,-DM	volloptische Maus Amiga	89,-DM
880 KB Amiga 600/1200 intern	89,-DM	CD32 Controlpad Honeybee	49,-DM
Netzteil Amiga 500-1200 4.5A	99,-DM	WACOM Zeichentablett	349,-DM
Kickstartrom 1.3/2.04/2.05	49,-DM	Scandoubler für alle Amiga	269,-DM
Kickstartumschaltplatine	29,-DM		

telefonische Bestellannahme

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 Uhr	Alle aufgeführten Preise beziehen sich auf den Stand vom 01.08.1996.		
Sa. 10.00 - 12.30 Uhr	Aufgrund von Preisschwankungen u. Einkaufsvorteilen erfragen Sie bitte unsere günstigen Tagespreise. Irrtümer / Druckfehler / Preisänderungen vorbehalten.		

Direktversand per Post oder UPS
Nachname

Händleranfragen erwünscht

Die Lieferung erfolgt auf Grundlage unserer allgemeinen Geschäftsbedingungen.



Boot-Partition packen (z.B. als „Wing“), die Kiste neu starten, ins Bootmenü und von dort ohne Startup-Sequenz auf Sendung gehen. Dann „Execute Wing“ eingeben, und das Game sollte laufen – allerdings nicht unter Workbench oder Shell, außerdem verträgt es sich nicht mit Fast-RAM-Karten. Belohnt wird man mit besserer Grafik und neuen Soundeffekten.

hat Kai Kockott aus Berlin ausgetüftelt.

Na, das ist doch eine Probe aufs Exempel wert, oder? Jedenfalls besten Dank für den Tip!



Ich kann das ewige Gejammer anderer Amiganer einfach nicht mehr hören – es steht ja so furchtbar schlecht um unseren ach so geliebten Rechner! Nein, da möchte ich doch ganz gerne ein paar Fakten in Erinnerung rufen: FRÜHER war das Wort, das ich stets am meisten haßte, wenn meine Eltern mir ein paar Dinge verdeutlichen wollten. Jetzt muß ich es selbst benutzen, denn... FRÜHER waren Computer riesige Maschinen, die ganze Zimmer füllten, nur um ein paar simple mathematische Kurven, aber

ganz bestimmt keine texturierte Grafik darzustellen.

FRÜHER waren Computer unbezahlbar und somit den Wissenschaftlern und Militärs vorbehalten, die damit forschten – für welche Zwecke auch immer. Ganz nebenbei: Noch 1989 hatte eine simple 40-MB-Festplatte Abmessungen von etwa 30 x 20 x 8 cm.!!!

FRÜHER kamen die Manager von Commodore auf die Idee, einen kleinen Computer zu bauen, den sich jeder leisten und an seinen Fernseher anschließen konnte: der VC 20. Dieser „Volkscomputer“ hatte zwar kaum Speicher (an Megabytes dachte damals noch niemand), aber bereits Ton – der Amiga dann später sogar in Stereo.

Zwischendurch wurden nun aber auch die großen IBM-Rechner kleiner. Zwar hatte so ein „Personal Computer“ genau wie der Amiga rund 512 KB RAM, aber eben weder Ton noch Farbgrafik. Inzwischen ist das freilich anders; Commodore hat geschlafen und sich überholen lassen. Jetzt bleiben dem Amiga nur noch PowerPC und Nativecode als Überlebenschancen, alles andere ist albern. Und vielleicht wird sich ja ein leistungsfähiger, komplett ausgestatteter Amiga im Towergehäuse zu einem Preis von rund

1.800 DM besser verkaufen lassen als der PC nebenan? Mein 1200er läuft jedenfalls immer noch, und ein PC kommt mir nicht ins Haus – ich mag meine „Freundin“, wie sie ist; höchstens ein neues Kleid bekommt sie demnächst. Fazit: FRÜHER hat Andy Warhol mal gesagt, daß jeder im Leben seine 15 Minuten Ruhm bekäme – Commodore hatte 15 Jahre!

schließt der 27jährige Jörn Shulze aus 27751 Delmenhorst, der in der Celler Straße 36 auf Briefe mit innovativen Ideen zur Zukunft des Amigas wartet.

FRÜHER hätten wir vielleicht ganz genau gewußt, was Du uns mit diesem Brief sagen willst, heute haben wir dazu wohl schon zu viele Gehirnzellen verdaddelt. Immerhin, soviel haben wir verstanden: Gelegentlich sagen auch mal Eltern was Vernünftiges, und der Amiga ist (war?) ein prima Computer. Und damit können wir doch leben!



warten wir (genau wie früher übrigens) wieder sehnsüchtig auf Eure Zuschriften: Ob Lob, Kritik, Anregungen oder Fragen, wir lesen und beantworten alles! Dies könnte demnächst in aller Öffent-

lichkeit auf diesen Seiten geschehen oder ganz privat anlässlich einer Retourkutsche aus der Redaktion – die fährt allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden dazu bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, während nur Briefe von allgemeinem Interesse zum Abdruck freigegeben werden. Falls Ihr nicht gleichzeitig Abo- und Shop-Wünsche äußern oder an einem Preisausschreiben teilnehmen wollt, darf Euer Schrieb übrigens auch gerne via E-Mail bei uns eintrudeln. Bei uns, das heißt im:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

**E-MAIL AOL:
joker mags**

**E-MAIL COMPUSERVE:
104125,1742**

**E-MAIL INTERNET:
104125.1742@compuserve.com
oder
joker mags@aol.com**

**E-MAIL T-ONLINE:
089463700**

Krieger



ZEICHNER: J. J. J.



DIESES

ABO

IST EIN

MEGAHIT



**FÜR NEUABONNENTEN UND
VERLÄNGERER UMSONST: EIN VOLL
SPIELBARES SZENARIO AUS DEM NEUEN
MEGA-HIT „CAPITAL PUNISHMENT“!!!**

**Wer will seinen Joker hitverdächtig schnell und
preisgünstig haben? Und wer will obendrein ex-
klusiv eine spielbare Gratisversion des neuen Me-
ga-Hits „CAPITAL PUNISHMENT“? Alle, eben!**

Und deshalb braucht Ihr auch alle ein Joker-Abo, denn nur so gibt's die 6 Ausgaben eines Jahres schon zum Preishit von schlappen 40,- DM (Ausland: 47,- DM). Als weiteren Hit für Abonennten verschicken wir ihre Exemplare in umweltschonender und dennoch regensicherer Verpackung bereits eine Woche vor der Kiosk-Lieferung, sie wissen also garantiert stets als erste, was am Amiga aktuell angesagt ist.

Derzeit wäre das vor allem „CAPITAL PUNISHMENT“, die brandneue AGA-Prügelei von clickBOOM. Alle Neuabonnen-ten schicken wir nun umsonst in ein voll spielbares Nebelszenario, wo sie der schlagkräftige Sarmon und die leicht bekleidete Kämpferin Demona erwarten – hier werden sie sehen, hören und am (gottlob nicht ganz) eigenen Leibe erfahren, warum diese herausragende Neuerscheinung soeben mit 91 Prozent in der Gesamtwertung und einem Mega-Hit geadelt wurde!

Mehr zu diesem Überhammer also weiter vorne in dieser Ausgabe, mehr tolle Prämien dann bei jeder Abo-Verlängerung. Aber schickt den ausgefüllten Coupon möglichst bald ab, denn um dieses Hit-Angebot werden sich die Fans prügeln – zumal es nur für Oktober und November gilt!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen
bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von
acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer
Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige
Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die
Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch
meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE ☐
(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

**BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRE-
SPONDENZ IMMER IHREKUNDENUMMER AN!**

Bitte einsenden an:
**JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn**

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Tin Toy in THE HOUSE of FUN Adventure



An Farben herrscht hier jedenfalls kein Mangel

Nicht überall, wo Adventure draufsteht, ist auch ein solches drin: Bei diesem Einstandswerk des neuen Softwarehauses Mutation wird trotz des abenteuerlichen Titels über bonbonbunte AGA-Plattformen gehüpft.

Hier von einer Mogelpackung zu reden, wäre dennoch etwas weit hergeholt – zumal die Amiga-Plattformen inzwischen längst nicht mehr so überlaufen sind wie noch vor zwei Jahren und somit ja wieder Bedarf für hochklassige Hüpficals besteht. Als gemogelt könnte man da ebenso gut unseren einleitenden Hinweis auf den Debütharakter dieses kunterbunten Geschicklichkeitstests bezeichnen, denn in der neuen Spieleküche Mutation steht ein alter Bekannter am Herd: Adrian Cummings hat das Genre der Jump & Runs im Auftrag von Core Design bereits um so bekannte Titel wie „Doodlebug“ und „Cyberpunks“ bereichert.

An einschlägiger Erfahrung dürfte es also kaum gemangelt haben, als die englischen Mutanten sich daran machten, die Rettung des (laut Vorgeschichte) allseits beliebten Spielhauses in Angriff zu nehmen. Dort hat nämlich ein bitterböser Clown die Kontrolle an sich gerissen, weshalb der Spieler nun einem wackeren Blechsoldaten bei seinem heroischen Kampf mit angreifenden Quietschenten und ähnlich er-

schreckenden Monstrositäten beistehen soll. Das zu bewältigende Gebäude teilt sich dabei in fünf optisch grundverschiedene, aber jeweils in drei Abschnitte zerhackte Szenarien auf. Dazu kommt noch je ein vierter Mini-Level, in dem der örtliche Endgegner haust. Die dicken Brocken sind hier übrigens in der Tat ganz schöne Brummer, haben jedoch allesamt nur sehr ähnliche Strategien auf der Pfanne.

Das Abenteuer des sprungstarken Blech-offiziers beginnt in einem vorwiegend nach links sowie etwas nach oben und unten scrollenden Wald, wo er sich gleich mal gegen Hornissen, taumelnde Tomaten oder wandelnde Birnen warmkämpfen kann. Noch einen Tick gefährlicher ist dann das Schlemmerland, denn hier laufen nicht nur diverse Lebensmittel und vielerlei Besteckteile Amok, sondern man muß sich darüber hinaus etwa vor den Flammen eines Gasherdes in acht nehmen. Das angrenzende Kinderzimmer ist angefüllt mit irregeleiteten Toys aller Rassen und Klassen, und wie kaum anders zu erwarten, präsentiert sich auch das nachfolgende Bad von seiner unsauberen Seite: Zahnbürsten wie Duschbäder stellen hier ein völlig verqueres Ver-



Und immer schön Zähne putzen



Joker, du hier?



Eine gemütliche Kaffeeahrt

ständnis von Körperpflege zur Schau. Last but not least schlägt es unseren Helden dann noch in die finstere Dachkammer, wo ebenfalls thematisch passende Gegner ihr Unwesen treiben – allen voran die Kamikaze-Fledermäuse im Gebälk.

Wie ist es nun aber um die Gegenwehr bestellt? Nicht übel, denn zunächst einmal läßt sich nahezu jeder Angreifer durch einen gekonnten Kopfsprung aus der Bahn werfen. Genauso bei „Mario“ geklaut sind die in unbegrenzter Anzahl mitgeführten Wurfsterne, die hüpfend jedes Ziel anstreben und beiseiteräumen. Wer fleißig die in der Gegend verteilten Boni sammelt, steigert noch die Durchschlagskraft dieser Kinder-Shurikens oder maximiert den Vorrat an jederzeit einsetzbaren Extras. Da hätten wir z.B. Zusatzleben, Smartbombs oder einen Hut, der selbständig voranläuft und den Weg freimacht. Andere Icons füllen die Energiereserven des Blechkumpels auf oder lassen ihn zum vorübergehend un-

besiegbaren Wirbelsturm mutieren. Noch hübscher sind Gimmicks wie trompetende Elefantenkatapulte, Trampolin-Helikopter oder Tassen und Schmetterlinge, die den Hauptdarsteller über sonst unpassierbare Säurebäder hinwegtragen.

Weniger witzig fanden wir dagegen unfaire Einlagen wie ohne Vorwarnung herabfallende Äste – schon weil die Anzahl der Bildschirmleben zwar im Optionsmenü zwischen drei und fünf selbst bestimmt werden darf, jedoch weder Continues noch Levelcodes zu entdecken waren. Ein weiteres Manko ist der kleine Bildausschnitt, durch den herannahende Gefahren oft nicht rechtzeitig erkennbar und Sprünge ins Unge- wisse oft unausweichbar sind. Hier wäre es sicherlich von Vorteil gewesen, würde sich der Screen beim Ducken oder Strecken der Spielfigur etwas in die entsprechende Richtung verschieben und so Ausblick auf nicht einsehbare Abschnitte gewähren.

Sei's drum, durch die Spezialisierung der Grafikengine auf A1200 und A4000 ist das, was zu sehen ist, immerhin sehr hübsch geraten: Das Parallaxscrolling in drei Ebenen wird nur selten von Ruckeln geplagt und schiebt detailliert gestaltete Schauplätze in das Blickfeld des Betrachters. Liebevolle Hintergrundanimationen wie Wasserkräuseln oder Fontänen erfreuen das Auge dabei ebenso wie die großen Sprites; selbst wenn deren Animation nicht eben als ausnehmend genial zu bezeichnen ist. Besonders gut gelungen ist die aus adäquaten Effekten und vielen fetzigen Musikstücken bestehende Soundkulisse. Auch die Handhabung bietet keinen Anlaß zur Klage – wenn man einmal davon absieht, daß die Steuerung keinen



Wenn ich groß bin, will ich Lokomotivführer werden

zweiten Button an Pad oder Stick kennt, der (einfache) HD-Installationsvorgang nur im Readme-File auf der Diskette erklärt wird und im Floppy-Betrieb keine Zweitlaufwerke Unterstützung finden. Was unter dem Strich bleibt, ist ein zwar wenig originelles, aber um so spielbareres Jump & Run, dessen liebevolle Gestaltung über alle kleinen Ungereimtheiten hinwegsehen läßt. Selbst wenn, oder vielleicht gerade weil Zinnsoldaten heutzutage kaum noch Abenteuer in echten Kinderzimmern zu bestehen haben... (rl)



Helmut, du auch?

TIN TOY ADVENTURE (MUTATION SOFTWARE)

JUMP & RUN

74%
„NETT“



GRAFIK	77%
ANIMATION	70%
MUSIK	80%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	69%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

HUGO

Wohin des Weges?

Ein spielbarer Amiga-Level aus der interaktiven Game-show von Kabel 1 geistert ja bereits seit Jahren durch den PD-Untergrund, doch jetzt hüpfert der TV-Gnom höchst offiziell durch fünf Geschicklichkeitstests.



Unter Bäumen träumen

Am PC hat das Spiel in Deutschland längst die Charts abgeräumt, warum also dauerte die Konvertierung so lange? Zumal es der dänische Produzent ITE zwar leugnet, einer seiner Mitarbeiter aber doch durchblicken ließ, daß man die spielbaren Elemente der populären Show seit 1989 am Amiga produziert! Sei's drum, nun kriegt die „Freundin“ ja ihren Hugo. Ihr Freund muß dazu nur erst ein paar Fragen beantworten: Sollen die paarweise auftretenden Abschnitte im TV- oder Arcade-Modus (andere Abfolge) gespielt werden? Will man zwecks Steuerung zum Stick oder lieber zum Ziffernblock der Tastatur greifen – der Telefonhörer kommt natürlich nur im Fernsehen zum Einsatz. Außerdem stehen zwei Detailstufen der Grafik zu Gebote, die sich aber im Ergebnis kaum voneinander unterscheiden.

Es sieht nämlich immer aus wie in der Glotze, wenn Hugo auf der Suche nach seiner von Hexana gekidnappten Freundin mit der Draisine über 3D-Schienen brettet. Damit man rechtzeitig ausweichen kann, informiert eine Karte über nahende Züge und Prellböcke. Als nächstes steht der Marsch durch den nach links scrollenden Finsterwald mit seinen Fangeisen und in Baumstümpfen verborgenen Katapultkeulen an. Dann düst man im Doppeldecker durch 3D-Wolken, in denen sich Punkteboni und den vier Leben abträgliche Gewitterwolken verbergen. Hier ist auf den Kerosinvorrat sowie die Flugrichtung zu achten, wobei wiederum eine jederzeit einblendbare Karte behilflich ist. Nach der Landung am Berg gilt es, den Aufstieg zu meistern, Schluchten zu überhüpfen und heranrollendem Felsgestein auszuweichen. Hier wie in den vorangehenden drei Szenen treiben Sammelsäcke den Punktestand in die Höhe. Auf dem



Sehr entgegenkommend!

Gipfel schließlich findet sich das Hexenhaus samt dem entführten Mädel, und es muß nur noch am richtigen von drei Seilen gezogen werden, damit's ein wortwörtlich glückliches Happy-End gibt. Ein gewisser Reiz ist dem simplen Gameplay dabei schon wegen des von Spiel zu Spiel variierenden Levelaufbaus nicht abzusprechen, doch der übergroße Erfolg am PC bleibt unerklärlich. Sicher, es gibt viele Zwischenbilder, einige Anims und feinstes 3D-Zooming zu sehen, dazu dicke Multicolor-Sprites und superweiches Parallax-Scrolling in drei Ebenen. Toll auch die Soundkulisse inkl. dummer Hugo-Sprüche mit deutscher Originalstimme. Am Amiga vergällen aber eine



ätzende Codeabfrage und die fehlende HD-Installation den Spaß. Immerhin erkennt das Game vorhandenes RAM, lutscht die acht Disks ab 6 MB in einem Rutsch ein und nervt dann mit keiner Nachlade mehr – doch je weniger Speicher, desto weniger Komfort.

Fazit: Ein Fall für alle, die beim TV-Original nie zum Zuge kommen. Oder jene, die für ihr TV-Rendezvous mit der Girlie-Moderatorin trainieren wollen... (rl)

HUGO
(ITE/NBG)

TV-HÜPFICAL

62%
„ORIGINAL“



GRAFIK	76%
ANIMATION	84%
MUSIK	–
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	45%

FÜR EINSTEIGER

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	8 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Die Hugo-Ratestunde

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN

TEL: 0221
94 86 10 50
FAX: 0221/
94 86 12 22
BIX: JOYSOFT#

MAILBOX:
ISDN 0221/94 83 303
Analog 0221/48 87 41
INTERNET:
www.joysoft.com

LADEN:
ESSEN
VIEHOFFER STR. 17

LADEN:
D'DORF
AM WEHRHAHN 24

LADEN:
BONN
MÜNSTER STR. 11

LADEN:
KÖLN
MATHIAS STR. 24

LADEN:
AACHEN
BLONDELSTR. 10

LADEN:
FRANKFURT
FAHRGASSE 87

LADEN:
KÖBLENZ
SCHLOSS STR. 16

LADEN:
SIEGBURG
KAISER STR. 54

Artikel aus unserem Sortiment
erhalten Sie auch bei unserem
autorisierten
JOYSOFT POINT:

Firma DISOFT
HOSPITALSTR. 16
63450 HANAU

Preise der
JOYSOFT POINT Läden
können abweichen.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

ZUBEHÖR	PLAYSTATION	CD 32	AMIGA	500 1200	AMIGA
Competition Pro Star 39.90 Competition Pro Star Mini 29.90 Competition Pro Transparent 29.90 Joypad CD 32 Honey Bee 39.90 Joypad Techno Plus 19.90 Mouse Techno Plus 29.90 Portverlängerung 4.90 Scart Kabel 14.90	Playstation Grundger. 379.00 Control Pad 59.90 Control Pad ASCII Stick 119.90 Control Pad Cyclone 49.90 Gamebaster Mogel Modul 89.90 Memory Card 49.90 Memory Card 120 Speicherpl. 89.90 Mouse 59.90 Multitap 4 Player Adapter 69.90 Lenkrad 179.90 Ne GeCon Joystick (DA) 89.90 ADIDAS Power Soccer (KD) 99.90 Alien Trilogy (KD) 99.90 Blazing Dragons (KD) 89.90 Bubble Bobble 2 (DA) * 89.90 Bust a Move 2 (DA) 69.90 Chronicles of the Sword (KD) * 89.90 Crusader No Remorse (KD) * 89.90 Cyberia (KD) 99.90 Darkstalker (DA) * 89.90 Davis Cup Tennis (DA) * 99.90 Descent (DA) 89.90 Destruction Derby 2 (DA) * 99.90 Die Hard Trilogy (DA) * 99.90 Discworld (KD) 99.90 Earthworm Jim 2 (DA) 89.90 Fade to Black (KD) 89.90 Fifa Soccer 96 (KD) 69.90 Fifa Soccer 97 (KD) * 89.90 Formula 1 (KD) 109.90 Galaxy Fight (DA) 89.90 Goal Storm (DA) 99.90 Gunship 2000 (KD) 99.90 Hi Octane (DA) 89.90 Int. Tack & Field (KD) 109.90 Jupiter Strike (DA) 39.90 Konami Open Golf (DA) 99.90 Lone Soldier-Cyborg (DA) 39.90 Namco Museum 1 (DA) 99.90 NBA Live 96 (DA) 89.90 Need for Speed (KD) 89.90 NFL Face Off Icehockey (DA) 99.90 NHL Hockey 97 (DA) * 89.90 Olympic Games (KD) 89.90 Olympic Soccer (KD) 89.90 Parodius Deluxe (DA) 49.90 Pete Sampras Tennis (DA) 99.90 PGA Tour Golf 96 (DA) 99.90 PGA Tour Golf 97 (DA) * 99.90 Powerserve Tennis (DA) 89.90 Primal Rage (DA) 89.90 Pro Pinball The Web (DA) 99.90 Ran Soccer (KD) 89.90 Rayman 2 (DA) 99.90 Resident Evil (KD) 89.90 Ridge Racer Revolution (DA) 99.90 Rise of the Robots 2 (DA) 89.90 Shell Shock (KD) 89.90 Slam'n Jam (DA) 99.90 Streetfighter Alpha (DA) 89.90 Syndicate Wars (KD) * 89.90 To Shin Den 2 (DA) 99.90 Wing Commander 3 (KD) 99.90 Wing Commander 4 (KD) * 109.90 Zork Nemesis (DA) * 99.90 WIR FÜHREN IMPORT SPIELE	Alfred Chicken (DA) 29.90 Banshee (DA) 39.90 Base Jumper (KE) 9.90 Battletoads (DA) 29.90 Bubble & Squeak (DA) 49.90 Bump'n Burn (DA) 9.90 Cadric (DA) 79.90 Clockwise (KE) 29.90 Dragon Stone (DA) 29.90 Elite 2 (KE) 29.90 Erben der Erde (KD) 59.90 Evolution-Humans 3 (DA) 59.90 Exile (DA) 59.90 Fears (DA) 79.90 Fields of Glory (KD) 59.90 Fire & Ice (DA) 29.90 Gamers Gold Grandslam (DA) 14.90 (Bump'n Burn, Nick E.Golf, Jet Strike) James Pond 2 (DA) 19.90 James Pond 3 (DA) 29.90 Last Vikings (KE) 24.90 Mean Arenas (DA) 19.90 Quik + Lösung (DA) 19.90 Ryders Cup (DA) 29.90 Speris Legacy (DA) 69.90 Super Streetfighter 2 Turbo (DA) 69.90 Super Skidmarks (KE) 49.90 Syndicate & Alfred Chicken (KE) 39.90 Theme Park (KD/EA) 19.90 Worms (DA) 69.90 LÖSUNGEN Beneath a Steel Sky (KD) 13.90 Bloodnet (KD) 13.90 Buck Rogers 1 (KD) 13.90 Dreamweb + Universe + Die Sage von Nietoom (KD) 13.90 Dungeon Master 2 (KD) 13.90 Erben der Erde (KD) 13.90 Eye of the Beholder 1-3 (KD) 25.00 Fears (KD) 19.80 Flight of Amazone Queen (KD) 13.90 Goblins 1-3 (KD) 13.90 Heimdall 1 + 2 (KD) 13.90 Indiana Jones 3 + 4 (KD) 13.90 Innocent Un.Caught 1-2 (KD) je 13.90 Ishar 1-3 (KD) 25.00 King's Quest 1-6 (KD) 25.00 Larry 1-6 (KD) 25.00 Legend 1 (KD) 9.90 Legend of Kyrandia 1 + 2 (KD) 13.90 Lucas Arts Clas.Adventure (KD) 25.00 (Loom, Zak Mc Kracken, Indy 3, Maniac Mansion, Monkey Island 1) Lucas Arts Spiele Buch (KD) 29.80 (Indy 3+4, Monkey Island 1+2, Loom, Sam & Max, Rebel 1, uvm.) Lure of the Temptress (KD) 13.90 Might & Magic 3 (KD) 13.90 Monkey Island 1 + 2 (KD) 13.90 Police Quest 1-4 (KD) 25.00 Quest for Glory 1-4 (KD) 25.00 Schwarzes Auge 1 (KD) 24.95 Simon the Sorcerer 1 + 2 (KD) 14.80 Space Quest 1-5 (KD) 25.00 Star Trek 1 + 2 (KD) 13.90	Alien Breed 3D-2 (DA) 69.90 Black Viper (DA) 79.90 Breathless (DA) 69.90 Bundesliga Man.Hattrick (KD) 89.90 Chaos Engine 2 (DA) 69.90 69.90 Colonization (KD) 79.90 Der Produzent (KD) 69.90 Evils Doom (KE) 79.90 Evolution-Humans 3 (DA) 54.90 Exile (DA) 59.90 F 1 Pole Position (KD) * 99.90 Fighting Spirit (DA) 69.90 69.90 Gloom Data (KE) * 39.90 Gloom Deluxe (KE) 59.90 (benötigt 2MB und Turbokarte) Guardian (KE) 69.90 Hattrick-Ikarion (KD) 69.90 Hillsea Lido (KD/EA) 49.90 Hugo (KD) * 69.90 Indiana Jones 4 (KD) 69.90 Kargon (KD) 49.90 Kick Off 96 (DA) * 49.90 Legends (KE) 49.90 Lucas Arts Classic Adven.(KD) 69.90 (Indiana Jones 3, Maniac Mansion, Loom, Zack Mc Kracken, Monkey Island 1) Mag!! (KD) 79.90 79.90 Monkey Island 2 (KD) 69.90 Nemac 4 (DA) 49.90 (benötigt 2MB RAM, Kickstart und Turbokarte) Pinball Mania (DA) 69.90 Pinball Prelude (KE) 69.90 Primal Rage (DA) 69.90 Putty Squad (DA) * 89.90 Samba Parties (KD) 59.90 Sensible W.Soccer/Euro 96 (DA) 39.90 Slamfist (DA) 59.90 Star Crusader (KE) 59.90 Time Keeper (KD/EA) 49.90 Time Keeper Data (KD/EA) 19.90 Tiny Toy Adventure (DA) 59.90 Total Football (KE) 69.90 Touring Car Challenge (DA) 39.90 Valhalla 3 (KD) 59.90 Valhalla 3 (KE) 49.90 Virtual Karting (DA) 49.90 Watchtower (DA) 59.90 Wheelspin (KE) 49.90 Willy Lembeck Fußball Manager (DA) 69.90 Worms (DA) 69.90 Xi-reme Racing Data (DA) 29.90	SUPER PREIS nur solange Vorrat reicht Airbus 2 (KD) 49.90 Archer Mc Leans Pool (KE) 29.90 Beastlord (DA) 19.90 Black Crypt (KE) 29.90 Black Gold (KD) 14.90 Blaster (DA) 19.90 Campaign 1 (KD) 14.90 Campaign 2 (KD) 19.90 Deathmask (KE) 29.90 Der Reeder (KD) 59.90 (läuft ab 1,5 MB) Elite Plus (DA) 14.90 Fears 1200 (KE) 39.90 Fields of Glory 1200 (KD) 19.90 FIFA Soccer (KE) 29.90 Fly Harder (DA) 9.90 Gloom 1200 (KE) 39.90 Glücksrad (KD) 9.90 Gunship 2000 -1200 (DA) 19.90 Hanse - Die Expedition (KD) 49.90 Icehockey Megaarts (DA) 29.90 Jurassic Park (KE) 29.90 Lemmings 1 (KE) 29.90 Lemmings 2 (KE) 29.90 Missiles over Xerion (DA) 9.90 Odyssey (KE) 29.90 Pacific Island (KD) 14.90 PGA Golf + Data (KE) 29.90 Populous 1 + Data (DA) 19.90 Powermonger (KE) 29.90 Prime Mover (DA) 9.90 Rally Championship (DA) 14.90 (ab Amiga 500+) Rings of Medusa Gold (KD) 29.90 Riskant (KD) 9.90 Road Rash (KE) 29.90 Shadow Fighter - 1200 (DA) 29.90 Sperical Worlds (DA) 29.90 Super Skidmarks Data (DA) 29.90 Super Tennis Champs (KE) 39.90 Super Tennis Champs Data (KE) 29.90 Supremacy (KE) 29.90 Syndicate (KE) 29.90 Team Yankee (DA) 14.90 Tornado -1200 (KD) 19.90 Triple Action 1 (DA) 14.90 (Deuteros, Hammer Boy, Battle Voley) Triple Action 4 (DA) 14.90 (Blues Brothers, Satan, Maya) Triple Fun (KD/DA) 39.90 (Die Siedler, Terminator 1, Ch.Eng.) U.E.Q. -1200 (KD) 29.90 Uridium 2 (DA) 19.90 US Gold Compilation (DA) 14.90 (Chips Challenge, Turbo Outrun, Bionic Commando, E-Motion) War in the Gulf (KD) 14.90 Whizz (DA) 4.90 (läuft nur auf Amiga 500+ & 600) Winzer (KD) 14.90 Wonderdog (DA) 14.90 Xi-reme Racing 1200 (DA) 39.90	

KARTEN
Card Spielhüllen 100 St. 15.90
Card Ringdinner-Magic 24.90
DSA Dark Force Attack Pack (KE) 3.70
DSA Dark Force Booster (KE) 5.90
Guardians Dag. Isle Booster (KE) 2.90
Guardians Rev. Limit.Booster (KE)3.20
Illuminati Booster (KD) 3.90
Jyhad Booster (KE) 3.00
Jyhad Starter (KE) 10.30
Magic Alliance Booster (KE) 4.40
Magic Homelands Booster (KE) 2.90
Magic Ice Age Booster (KE) 4.40
Magic T.G. 4th Booster (KE) 4.40
Magic T.G. 4th Starter (KE) 12.90
Middle Earth Booster (KE) 4.40
Middle Earth Starter (KE) 14.90
Middle Earth Booster Limit.(KE) 4.40
Mirage Booster (KE) 4.40
Star Trek Next Gen.Booster (KE) 4.40
Star Trek N.G. Alternat.Univ. (KE) 4.40
Star Trek Tin Box (KE) 99.90
Star Wars Booster (KE) 4.40
Star Wars Next Hope Booster (KE)4.40
Star Wars Starter (KE) 9.90

SEGA SATURN
Grundgerät + Pad 449.00
Arcade Racer Joystick 129.90
Control Pad Set 1&B 34.90
Alien Trilogy (DA) * 99.90
Athlete Kings (DA) 89.90
Bust a Move 2 (DA) 69.90
Daytona USA Champ.Edition 99.90
F 1 Challenge (DA) 109.90
Galaxy Fight (DA) 99.90
Hang on - Gr.Prix (DA) 99.90
Hi Octane (KD) 99.90
Mysteria-Realmes of Love (KD)109.90
NBA Jam Tournament Ed. (DA) 39.90
NFL Quarterback 96 (DA) 89.90
Nights & 3D Pad (DA) 149.90
Parodius Deluxe (DA) 39.90
Primal Rage (DA) 89.90
Revolution X (DA) 39.90
SEGA Rally (DA) 99.90
Sim City 2000 (KD) 99.90
Valora Valley Golf (DA) 89.90
Victory Boxing (DA) 89.90
Virtual Fighter 2 (DA) 99.90
Virtua Racing (DA) 39.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(DA) DT. ANLEITUNG
(EA) ENGL. ANLEITUNG
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(*) NOCH NICHT LIEFERBAR
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

SPIEL DES MONATS
KARGON
AMIGA 500
49.90
KOMPLETT DEUTSCH

TIP DES MONATS
OLDTIMER
CD FÜR AMIGA 500 + 1200
29.90
KOMPLETT DEUTSCHE

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unserem autorisierten JOYSOFT POINT:

Firma DISOFT
HOSPITALSTR. 16
63450 HANAU

Preise der JOYSOFT POINT Läden können abweichen.

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft
BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
<input type="radio"/> KATALOG fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
<input type="radio"/> 500er <input type="radio"/> 1200er <input type="radio"/> CD 32 <input type="radio"/> NACHNAHME: 9 DM <input type="radio"/> UPS: 6 + 9 DM <input type="radio"/> VORKASSE/SHECK: 6 DM <input type="radio"/> AUSLANDSVORKASSE: 15 DM nur gegen Vorkasse, postbar <input type="radio"/> TEILLIEFERUNG <input type="radio"/> KOMPLETT-LIEFERUNG Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI	
NAME	
STRASSE	
PLZ, ORT	
TELEFON	

A.110/11.96

DER ACTION-STURM

MEGA TYPHOON

Immer wenn man gerade denkt, die vertikal scrollenden Ballereien in klassischem 2D seien endgültig ausgestorben, bläst wieder ein Vertreter dieses altehrwürdigen Genres zur Attacke – diesmal auf Befehl des Nordlicht-Teams.

Treue Leser erinnern sich vielleicht an unser Preview in der Ausgabe 5/95. Damals suchten die Spieldesigner Bernhard Braun und Guido Kehle ja noch nach einem Publisher für ihr „Typhoon“ – die zwischenzeitliche Titeländerung soll Verwechslungen mit dem gleichnamigen Action-Oldie von Kingsoft ausschließen. Gefunden haben sie schließlich das bisher nur in PD-Kreisen bekannte Team vom Nordlicht-Service, das damit zugleich sein erstes „richtiges“ Vollpreisprodukt (nach einer Handvoll Shareware-Vollversionen) abliefern. Und der Einstand ist allen Beteiligten wirklich gelungen: Mega Typhoon ist seit langer Zeit die erste Ballerei, die sich mit Genre-Klassikern wie „Hybris“ oder „Xenon 2“ messen kann. Bei der Geschwindigkeit setzten die Entwickler sogar noch eins drauf, denn außer dem recht ähnlich gestalteten Arcade-Vorbild „Raiden“ und der genialen Automatenkonvertierung „Silkworm“ fällt uns auf Anhieb keine Adrenalininjektion von vergleichbarer Ranzanz ein!

Wer braucht bei solchen Qualitäten eine Vorgeschichte? Niemand, eben. Deshalb geht's ohne jedes Intro und ohne nennenswerte Einstellmöglichkeiten im Optionsmenü (nur ein Einsteiger-Schwierigkeitsgrad ist hier anwählbar) sofort zur Sache: Der Spieler lenkt seinen schwerbewaffneten Raumgleiter über von oben nach unten (und auch ein bißchen zur Seite) scrollende Kulissen im Organo- und Techno-Stil. In den vier durch Zwischengegner abgetrennten Welten wird er mit wahren Hundertschaften von höchst agilen Angreifern konfrontiert, die traditionsgemäß ohne viel Federlesens vom Screen zu lasern sind. Da verminen beispielsweise Bom-

benleger die Flugbahn, automatisch feuern Flak-Geschütze ziehen den reinsten Projektil-Vorhang über das Bild, und fliegende Cyborgs lassen rotierende Feuerbälle auf das Raumschiff-Sprite los, welches sich nur mit Mühe einen Weg durch das ganze Chaos bahnt. Zudem fehlt ihm ein Schutzschild, so daß jeder Feindtreffer augenblicklich mit einer kräftigen Explosion und dem Abzug eines der vier Bildschirmleben geahndet wird.

Immerhin bleiben dem Spieler die bereits erkämpften Waffen mit etwas reduzierter Leistung erhalten, und für den Fall der Fälle stehen als Rettungsanker fünf Continues bereit – aber weder Speicherstände noch Levelcodes. Zum Waffensystem wäre noch zu sagen, daß eigentlich schon der Standardlaser recht ordentliche Abschußergebnisse erlaubt. Diese werden um so beeindruckender, je heftiger man den Feuerknopf malträtirt, um so dickere, sprich aggressivere Strahlen zu erzeugen. Außerdem hinterlassen die vernichteten Feinde manchmal Icons, die fortlaufend ihre Gestalt ändern und sich nach dem Einsammeln dann als Mehrwege-Kanone, unbegrenzt munitionierter Raketenwerfer oder bildschirmfüllender Superlaser entpuppen.

Was ihm an Originalität fehlt, macht Mega Typhoon durch das schwere, aber erlernbare Gameplay wett. Zudem wird hier wunderschön demonstriert, welches grafische Potential bereits in einem ganz normalen A500 mit 1 MB RAM steckt: Selbst wenn Dutzende von animierten Objekten zugleich auftauchen, muß man das nicht mit Farblosigkeit, Flackern oder sonstigen Unarten bezahlen, und auch das Scrolling kommt trotz zahlreicher Tempowechsel nie ins Stottern. Dafür sind einige der Backgrounds schon etwas fade, andere sehen wiederum fast zu psychedelisch



Angriff der Techno-Zwillinge



In Bedrängnis

LEVEL 1: DER WALD

Das Spiel läßt es ruhig angehen, denn zunächst schwebt gerade mal ein einziger Angreifer ins Bild. Aber bald bricht ein wahrer Action-Tai-fun los: Kamikaze-Piloten nehmen die Zielpeilung auf, Megapanzer kommen im Zweierpack angerollt, Minenleger schwirren vorbei und blockieren die Flugbahn mit ihren Bomben.



LEVEL 2: DAS ALL

Der Flug unter Sternen wird jeglicher Idylle beraubt – durch exakt zielende Flak-Kaskaden, Kamikaze-Schwärme mit kleinen Robot-Insekten und dicke Mega-Gegner, deren Waffen auf Dauerfeuer geschaltet sind. Nach der Landung auf der Weltraumstation bekommt man es dann mit einem wahrhaft riesigen Zwischengegner zu tun.



LEVEL 3: DAS ASTEROIDENFELD

Die Begrüßung erledigen wieder Flak-Geschütze, bloß sind sie hier auf Eisenbahnwagons montiert und somit noch gefährlicher – man darf nicht eines davon entkommen lassen! Ansonsten trifft man vorwiegend auf bekannte Angreifer mit leicht variiert Taktik und dazu einen Level-Obermott, der sich permanent faltet.

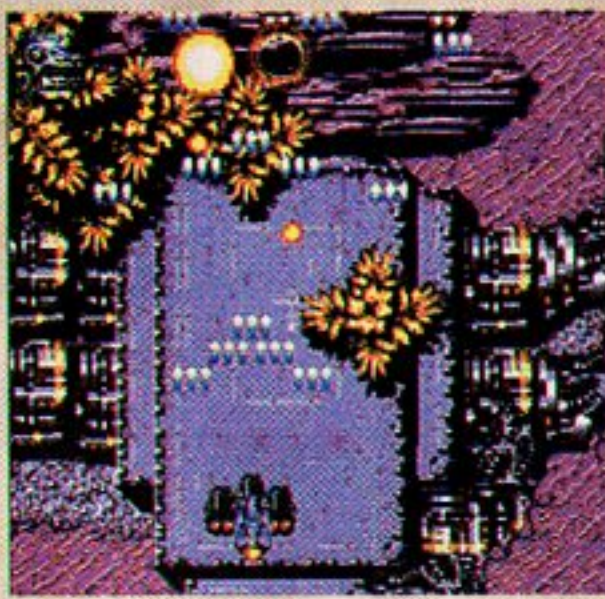


LEVEL 4: HIGHNOON IN HIGHTECH-CITY

Leider läßt einem das Finale kaum genügend Zeit zur Betrachtung der stellenweise sehr hübsch gemachten Kulisse: Robotschützen feuern mit kreiselnden Explosiv-Bällen um sich, High-Tech-Raubvögel senden die tödlichen Autotarget-Projektile im Dutzend aus, und der Endgegner klingelt nicht bloß einmal...



Jetzt nur ja den Durchblick behalten!
Es geht rund



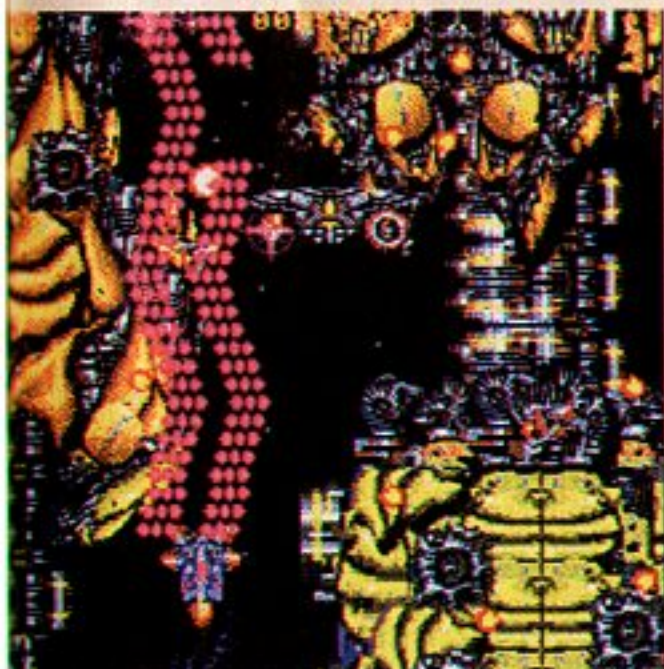
Man sieht den Wald vor lauter
Angreifern nicht



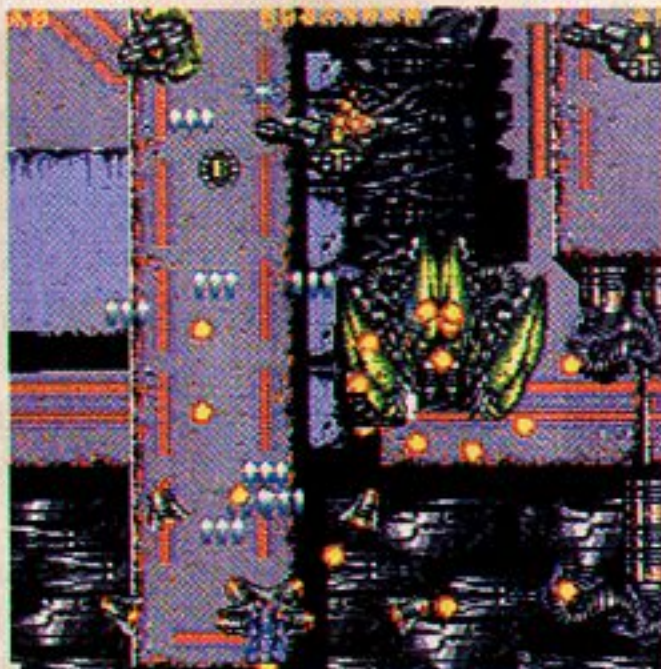
Der gnadenlose Endgegner...

aus, und manchmal läßt sich der Feind beim besten Willen nicht von der umgebenden Landschaft unterscheiden. Auch die Sound-FX klingen eher durchwachsen, während die feine Technomusik leider nur den Titelscreen begleitet.

Fazit: Mit einer rundum zeitgemäßen Aufmachung à la „XP8“ wäre Mega Typhoon ein absoluter Hammer geworden, aber auch so bekommt man immer noch einen kurzweiligen und äußerst temporeichen Ballerspaß geboten. (rl)



Der Superlaser räumt auf



Hier ist kaum ein Durchkommen

MEGA TYPHOON

(Nordlicht Service)

BALLER-ACTION

77%
„RASANT“



GRAFIK	74%
ANIMATION	86%
MUSIK	70%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	79%

VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

UP OR DOWN

TOP TWENTY A1200

1. (1) SLAMTILT



2. (2) GLOOM DELUXE
3. (9) BREATHLESS
4. (5) BIING!
5. (14) FEARS
6. (13) PINBALL ILLUSIONS
7. (15) MAG!!!
8. (4) GLOOM
9. (7) ALIEN BREED 3D
10. (10) NEMAC IV
11. (3) SIM CITY 2000
12. (-) SIMON THE SORCERER
13. (8) UFO - ENEMY UNKNOWN
14. (-) BANSHEE
15. (11) BUNDESL. MAN. HATTR.
16. (6) OLDTIMER
17. (12) THEME PARK
18. (18) DER REEDER
19. (16) PINBALL MANIA
20. (-) DUNGEON MASTER II

Sicher, Charts aus zwei Monaten sind nicht ganz so frisch wie solche, die es alle vier Wochen gibt. Andererseits macht die zusätzliche Zeit die Hitlisten aber auch viel repräsentativer, stimmt's?

Da Ihr unsere Einleitung doch gewiß nicht Lügen strafen wollt, rechnen wir fortan nämlich fest mit der doppelten Menge an Zusendungen. Vorläufig haben wir aber weiterhin mit unseren Computern gerechnet, was zu folgenden Ergebnissen führte: An der AGA-Spitze Eurer Gunst finden sich nach wie vor die Silberkugeln von „SlamTilt“ (sehr zur Freude von 21st Century bleibt Flipper also Euer bester Freund), gefolgt von Black Magics Luxus-Kerker „Gloom Deluxe“. Der letzte Platz auf dem Treppchen geht nach Italien bzw. England, gebührt er neuerdings doch den atemlosen Genrekollegen von FoV und Power Computing für „Breathless“.

Bei den Standardcharts finden wir an erster Stelle „Dune II“ und damit wieder einen (bereits ziemlich) alten Bekannten. Während Westwoods Stratego-Wüste sich also zurück an die vorderste Front gekämpft hat, beweisen die Worms“ von Team 17 Beständigkeit: Immer noch wühlen sie an zweiter Stelle. Blue Bytes „Siedler“ sind dagegen von der Spitzenposition auf den Bronzerang zurückgefallen. Na ja, gerade auf diesen Seiten ist guter Baugrund nun mal ebenso rar wie gefragt...

Noch immer Bestand hat die Topposition der „Worms“ in den Schillercharts, doch ist „Pinball Illusions“ von 21st Century hier schon wieder gefährlich nahe aufgerückt – ob Flipper den Kampfwürmern demnächst wohl die Kugel gibt? Oder sollten gar die guten alten Freibeuter aus „Pirates! Gold“ unter dem Kommando von MicroProse nochmals in Hit-Gewässer vordringen können? Die Zeit wird es weisen, jedenfalls läßt sich der Klassiker nicht den Wind aus den Segeln nehmen und ist zu Platz drei im CD-Flottenverband zurückgekehrt.

Und wie sieht es an den Ladentheken aus? Eure AGA-Numero-uno steht auch dort an der Spitze, „SlamTilt“ war in den letzten acht Wochen der meistgekauft Ami-ga-Titel. Doch auf der zweiten Stufe des Siegetreppchens lauert mit „Samba Partie“ bereits ein potentieller Thronräuber – falls der kometenhafte Aufstieg des sportlichen Neuzugangs von Sayonara Software sich nicht als Eigentor des Sommerlochs entpuppt. Der dritte Rang wird hier von Sensibles „World of Soccer 95/96“ belegt, das damit auch das meistgekauft Spiel dieses Jahres ist.

Die Redaktionsfavoriten lassen wir mal für sich sprechen, denn es gibt ja wieder etwas zu gewinnen:

1 x Hattrick!

1 x Interactor Kissen

1 x De Luxe Universal Joystick

...kann mit etwas Glück ergattern, wer uns seine aktuellen Lieblinge benennt. Dies kann per Postkarte, Brief oder Paket geschehen, auch die Anzahl der Nennungen ist egal. Allerdings darf jeder nur mit einem Schrieb teilnehmen und sollte seine Vorschläge bitte sauberlich nach AGA-, ECS- und CD-Versionen sortieren. Wer gewinnen will, darf auch einen leserlichen Absender nicht vergessen, sonst behalten wir die schönen Preise eben selbst. Damit fehlen eigentlich nur noch Fortunas Lächeln, die korrekte Briefmarke und unsere Adresse. Letztere steuern wir gerne bei:

Joker Verlag

„Up & Down“

Bretonischer Ring 2

D-85630 Grasbrunn

TOP TEN

1. (4) DUNE II

2. (2) WORMS
3. (1) DIE SIEDLER
4. (3) COLONIZATION
5. (-) FLIGHT OF AMAZON QUEEN
6. (-) MAD NEWS
7. (8) PIZZA CONNECTION
8. (5) BUNDESL. MAN. HATTR.
9. (-) BIING!
10. (-) UFO - ENEMY UNKNOWN



TOP TEN CD³²

1.(1) WORMS



2. (3) PINBALL ILLUSIONS
3. (9) PIRATES! GOLD
4. (2) ERBEN DER ERDE
5. (-) FEARS
6. (10) ALIEN BREED 3D
7. (7) MICROCOSM
8. (-) SUPER STARDUST
9. (6) BANSHEE
10. (-) SPERIS LEGACY

TOP SELLER DES JAHRES

1.(2) SENSIBLE WORLD
OF SOCCER 95/96



2. (1) WORMS
3. (4) SLAMTILT
4. (7) GLOOM DELUXE
5. (3) FIFA INT. SOCCER
6. (9) NEMAC IV
7. (5) GLOOM
8. (6) WING COMMANDER
9. (-) SAMBA PARTIE
10. (-) MAG!!!

TOP SELLER

1.(1) SLAMTILT



2. (-) SAMBA PARTIE
3. (2) SENSIBLE WORLD
OF SOCCER 95/96
4. (-) HATTRICK!
5. (3) NEMAC IV
6. (8) MAG!
7. (4) WORMS
8. (6) HILLSEA LIDO
9. (-) OBSESSION
10. (-) WATCHTOWER

JOKER FAVORITES

MARKUS:

FIGHTIN' SPIRIT



WALTRAUD:

XP8



MAX:

KILLING
GROUNDS



STEFFEN:

LEGENDS



MICHAEL:
MEGA TYPHOON



JOE:

KARGON

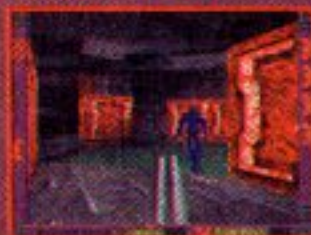


MANFRED:

TEENY
WEENYS



RICHY: KILLING
GROUNDS



MARTIN:
DUNE II



Wo PD draufsteht, ist auch AGA drin. Das gilt zwar nicht immer, aber immer öfter – so etwa für rund die Hälfte der heute vorgestellten Neuerscheinungen aus der beliebten Nordlicht-Serie. Anders gesagt: Hier sollte für jeden das richtige Schnäppchen dabei sein!

Fangen wir mal mit jener Soft an, die sich auch mit älteren Amigamodellen zufriedengibt. Wie z.B. das witzige Echtzeit-Strategical auf der **Nordlicht-Spiele 84/5**: Hier befiehlt man wahlweise das römische, keltische, gallische oder spanische Heer und kämpft damit um die Vorherrschaft in Mitteleuropa zur Zeit von Christi Geburt. Das Erobern der einzelnen Länder geschieht immer abschnittsweise, wobei die (per Code an-

wählbaren) Levels ständig größer und anspruchsvoller werden. Vor allem durch das taktisch kluge Plazieren seiner Forts, Camps und Truppen auf den Planquadraten rückt man dem Sieg näher, aber auch Gespräche mit der Bevölkerung tragen das Ihre dazu bei. Und nicht zuletzt wegen der problemlosen Maussteuerung, einer Grafik im Stil der Asterix-Comics und der stimmungsvollen Musikbegleitung macht **Conquest** auch jede Menge Spaß.

Die Veteranen unter Euch erinnern sich sicher noch an jene Zeiten, da Dart-Simulationen am Amiga groß in Mode waren – und mit Preisen um die 100 Marker bezahlt werden wollten. Die **Nordlicht-Spiele 84/9** ermöglicht nun einen preiswerten Blick zurück in jene Epoche: **Arcade Darts** kennt sechs Spielvarianten, deren Regeln auch erklärt werden. Dar-

unter das populäre 301/501, aber auch hierzulande weniger bekannte Versionen wie „Round the Board“. So oder so lenken die ein bzw. zwei Spieler eine wohlanimierte Hand über das Dartboard und bestimmen per Mausklick Wurfstärke und Winkel; Timing und Feingefühl entscheiden dann über die Trefferquote. Nur leider ist die vorliegende Demoversion bloß als Appetitanreger gedacht, dem die speicherbare Highscoreliste und einige andere Optionen der endgültigen Fassung fehlen.

Weiter zur **Nordlicht-Spiele 85/10** und **Aerial Racers**, einer hübschen PD-Abwandlung der beliebten Multiplayer-Raserei „Skidmarks“. Auch hier handelt es sich wieder um eine eingeschränkte Ausführung, bei der nur der Computer am Split-screen mitrast, denn Benzinsüchtige aus Fleisch und Blut erhalten erst gegen eine geringe Sharewaregebühr ihre Start-

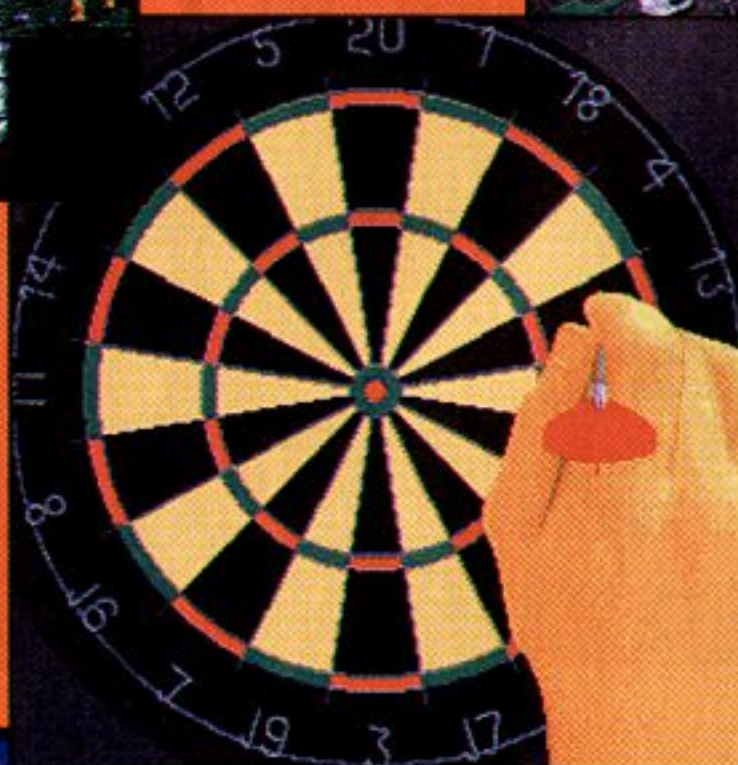
erlaubnis. Dasselbe gilt für den Zugriff auf die acht (grundverschiedenen) Fahrzeugtypen und die zusätzlichen Rennmodi. Völlig uneingeschränkt ist aber das beachtliche Tempo, mit dem man über turboflott scrollende Draufsichtkurse mit Bergen und Tälern, Haarnadelkurven sowie schlüpfrigen Sand- oder Eisabschnitten brettert – und den Gegner dabei möglichst häufig schneidet und anrempelt. Die Stärke der Gravitation und die Anzahl der Runden ist jeweils variabel, der ebenfalls enthaltene Streckeneditor verweigerte bei uns jedoch den Dienst. Aber allein schon wegen der schicken Renderoptik, den knackigen Sounds und der ausgefeilten Steuerung läßt sich eine Probefahrt hier ruhigen Gewissens empfehlen.

Es ist Halbzeit in der PD-Box, folglich sind jetzt die AGA-Exklusivitäten dran. Die erste tummelt sich auf dem 1200-

Zoff im alten Europa:
Conquest

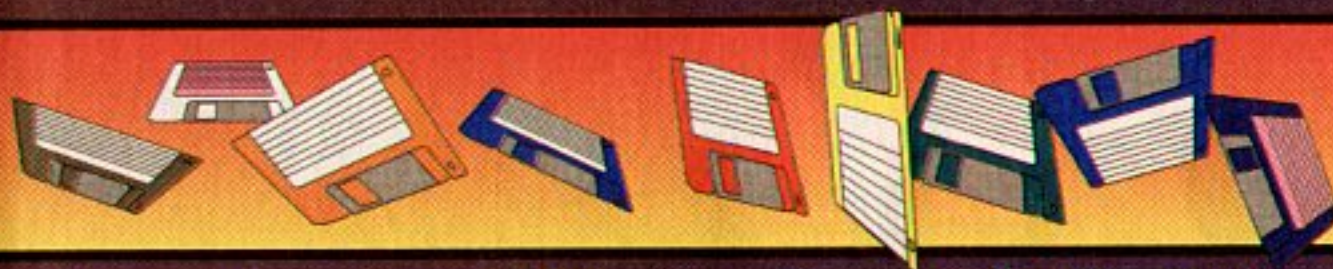


Luftige Rennen auf heißen
Pisten: **Aerial Racers**



Player 1 501
Leighton 501

Der digitale Pub-
Ersatz: **Arcade
Darts**



Mix 434 und ist eine modernisierte Neuauflage des Arcadeklassikers „Pengo“ – wie es der Name **Super Pengo Twins** bereits zart andeutet. Bis zu zwei Pinguine marschieren hier durch ein (nicht scrollendes) Labyrinth und schieben Steine durch die Gegend bzw. auf die recht überlegt umherlaufenden Gegner. Der direkte Kontakt mit den Schneemännern und sonstigen Plagegeistern wird dagegen durch den Abzug eines der vier Anfangsleben bestraft. Ansonsten bringen diverse Sammelextras (Laufschuhe etc.) etwas mehr Pep ins Spiel, das über eine Highscoreliste und sogar einige Raytracinggrafiken verfügt. Solisten dürften sich damit trotzdem bald langweilen, doch im Duo-Modus geht wirklich der Punk ab.

Nach dem unerbittlichen Gesetz der Serie verbirgt sich

auch auf den Scheiben **1200-Mix 436 A&B** ein Oldie-Neuaufguß. **D-Stroy** haucht dem guten alten „Bomberman“-Prinzip noch mal feurigen Odem ein: Maximal vier Spengmeister werfen sich in einem nicht scrollenden Labyrinth gegenseitig (bzw. ihren CPU-Widersachern) gemeingefährliche Knallfrösche vor die Füße, und wer das Feuerwerk als letzter übersteht, hat eben gewonnen. Praktisch jede Explosion fördert dabei mehr oder weniger brauchbare Sammeleien zutage, die mal das Lauftempo beschleunigen, mal den Sprengradius erweitern, aber auch die Steuerung kurzzeitig umkehren können. Optik und Sound reißen zwar trotz AGA-Grafik und zwingender HD-Installation niemanden vom Hocker, doch das Gameplay weiß dank immer neuer Gefahren in jedem Level besser zu gefallen als

einst beim Original – insbesondere für einsame Bombenleger.

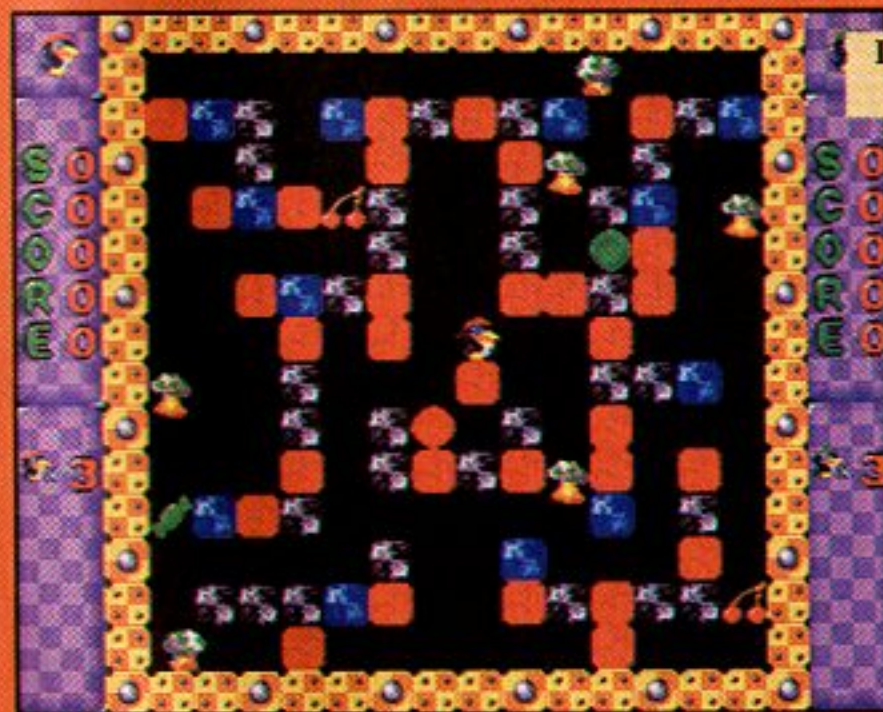
Auch auf der **1200-Mix 440** begegnet man einem Klassiker im frisch geschneiderten PD-Gewand, denn **Torque** kann und will seine Verwandtschaft mit Andrew Braybrooks Ballerknaller „Uridium“ nicht verleugnen. Einmal mehr düst man mit einem wendigen Raumer über flott zur Seite scrollende Raumbasen und lasert sehr abwechslungsreich gestaltete Angriffsverbände weg. Dabei sollte man nicht nur auf die im Weg stehenden Bauten achten, sondern auch auf Tempo – denn wer trödelt, hat bald eine zielverfolgende Mine im Nacken! Die Präsentation des Games erreicht nahezu Vollpreisniveau: Trotz der vielen Farben und Details scrollt die Grafik stets soft und sauber, der Sound ist

eine Wucht, die Steuerung und das gesamte Drumherum stimmen einfach. Kurzum, hier wartet ein absoluter Leckerbissen für jene Actionfans, denen schon der Daumen zuckt, sobald sie nur etwas von gefährlichen Weltraumflügen hören.

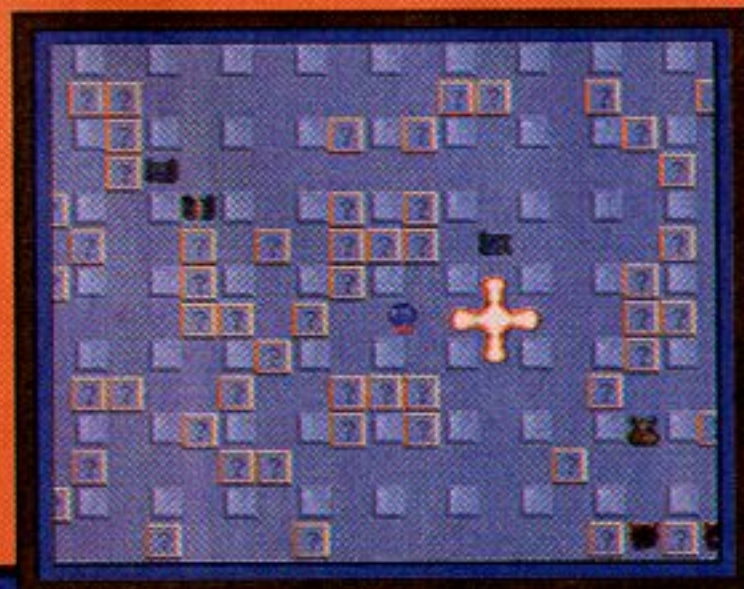
Bestellen lassen sich die (bis auf die im Text aufgeführten Besonderheiten technisch anspruchslosen) Scheiben über die gewohnte Adresse:

Gabi und Udo Drücke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Jede Disk schlägt mit 4,- DM zu Buche, dazu kommen noch mal Portokosten in derselben Höhe. Und ehe wir es vergessen: Feine PD, Shareware und noch viel mehr wartet auch auf der neuen **AMI-GA JOKER CD** in unserem Shop! (rl)



Die Action-Zwillinge:
Super Pengo Twins



Im Weltraum hört dich keiner ballern: Torque

Das explosive Labyrinth:
D-Stroy

CRACK

In den letzten Monaten beschäftigten sich die aufregendsten Nachrichten aus dem digitalen Untergrund vornehmlich mit neuen Computerviren und dem Internet – wo sind die Zeiten hin, als die Raubkopierer noch ganz allein das Sommerloch in der Presselandschaft füllten?

Überhaupt haben sich die Welten um die Softwarepiraten weitgehend geglättet: die paar übriggebliebenen Cracker scheinen sich ganz in die Gewässer von Microsoft zurückgezogen zu haben: In Texas kamen als Käufer getarnte und von Bill Gates beauftragte Detektive einer Gruppe von 31 Übeltätern auf die Schliche, die ihnen Rechner mit einem bereits vorinstallierten, aber raubkopierten MS-Betriebssystem verkaufen wollten. In der Alten Welt geht's diesbezüglich freilich auch nicht viel legaler zu. So entdeckten die belgischen Ermittlungsbehörden bei einer Hausdurchsuchung 7.000 gefälschte „Microsoft Office“-Pakete. Und dazu die Geschäftsunterlagen der Unholde, aus denen sich ergab, daß diese schon etwa 120.000 Stück von diversen MS-Produkten verkauft hatten!

Dieselbe Firma, ein neues Thema. Virenforscher von McAfee fanden bei Unternehmen in Afrika und Alaska (!) das erste Makro-Virus, welches Dokumente in der MS-Tabellenkalkulation „Excel“ infizieren kann. Ganz ähnlich erging es der Softwareschmiede Sierra, in deren U-Boot-Simulation „Fast Attack“ ebenfalls ein Vi-

rus („Concept“) die Read.me-Datei unterwandert hatte. Dazu ein bißchen Statistik: Laut Professor Brunnstein von der Uni Hamburg wird vermutlich in diesen Tagen das 10.000ste Computervirus geschrieben. Seiner Einschätzung nach sind aber nur etwa 200 davon „wirklich gefährlich“. Experten wie Christoph Fischer vom Virus-Center in Karlsruhe geben den Opfern dabei eine erhebliche Mitschuld: „An Microsoft sind bei DOS und ‚Windows‘ in Sachen Sicherheit zehn Jahre Informatikforschung spurlos vorbeigegangen.“

Man muß kein Prophet sein, um vorherzusagen, daß die nächsten Gefahren vor allem durch die globale Vernetzung heraufbeschworen werden. Christoph Fischer dazu: „Als das Internet entstand, sind intelligente und boshafte Angriffe gar nicht ins Kalkül gezogen worden.“ Noch plastischer formuliert es Frank Felzmann vom Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik: „Die Rechner und Programme (im Internet) sind zur Zeit wie Rennwagen ohne Bremsen, Airbags und Schlösser.“ Praktisch demonstriert wurde das kürzlich von dem Ex-Hacker

Mark Fabro, der EDV-Fachleuten vorführte, wie einfach und schnell man an die geschützten Datenbestände von „Windows NT“-Servern gelangt. Nach seiner Aussage ist auch der „Internet Information Server“ von Microsoft keineswegs sicher – obwohl zahlreiche Anbieter über ihn ihre Waren im WWW offerieren.

Mehr Erfolge scheinen die Kontrolletts inzwischen bei der Verfolgung von Leuten zu haben, die Kinderpornographie ins Netz schleusen. Das tat z.B. ein 25jähriger Iraner, den die Pariser Polizei nach einem Hinweis des Service Providers „France Net“ festnehmen konnte, wobei ihr Hunderte von einschlägigen Fotos in die Hände fielen. Auch in Kalifornien flog ein Ring von Pädophilen auf, der sich regelmäßig in einem Chat-Room zum Gedanken- und Bilderaustausch traf – 13 (vorwiegend ältere) Männer wurden verhaftet, drei sucht das FBI noch. So begrüßenswert diese Aktionen auch sind, so unverständlich erscheint es, daß die Staatsanwaltschaft Hamburg nun ein Ermittlungsverfahren gegen den Online-Dienst AOL wegen der Verbreitung von Kinderpornographie eingeleitet hat.

Denn hier gilt immer noch das alte Argument: Kein Postbote ist für den Inhalt der Briefe verantwortlich, die er austrägt. Warum soll also ein virtueller Kommunikationsvermittler für Dinge haftbar gemacht werden, die er faktisch kaum beeinflussen kann? Zumal gerade AOL mit seinen „Lotsen“ und Kindersicherungen alles Erdenkliche tut, um seine User so gut es eben geht vor derartigen Aktivitäten im Netz zu schützen.

Aber vermutlich ist ein deutscher Staatsanwalt erst zufrieden, sobald auch hierzulande chinesische Verhältnisse herrschen: Ab sofort dürfen die Bürger von Shanghai ihren Internetanschluß nur behalten, wenn sie einen Vertrag mit dem „Büro für Post und Telekommunikation“ abschließen, der ihnen so ziemlich alles verbietet, was die nationalen Interessen beeinträchtigen könnte. Wahrscheinlich dürfen sie im Netz jetzt bloß noch „Shanghai“ spielen...

Euer

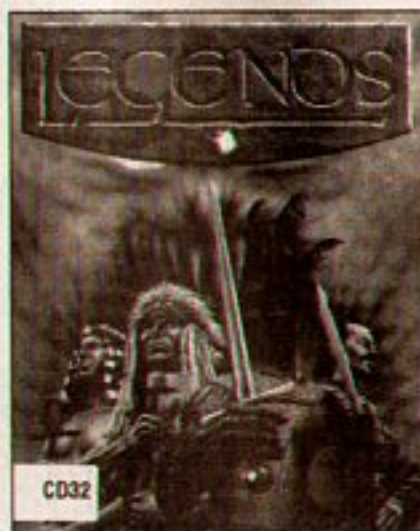
DR. FREAK

Info-Paket gratis!!

Sie möchten noch weitere Informationen über unser Lieferprogramm??? - Dann fordern Sie doch einfach unser kostenloses Info-Paket an. In unserem Gesamtkatalog finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Produkte. Dazu erhalten Sie eine aktuelle Ausgabe unserer CD-News, die wir regelmäßig für die Mitglieder unseres Multimedia-Clubs herausgeben. - Hier gibt es übrigens auch Infos zu Sony Playstation und Sega Saturn!!

Multimedia Corner

CD 32	Amiga-Spiele	Amiga-CD	Anwendungen
Alien Breed 3D 59.90 Black Viper 65.- Bump & Burn 12.90 Cedric 65.- Dark Seed 19.90 Dragonstone 9.90 Elite 2 29.90 Erben der Erde 55.- Evolution - Humans 3 55.- Exile 36.- Fears 69.90 Fields of Glory 19.90 Fighting Spirit 59.90 Fire & Ice 14.90 Gamer Gold Collection 19.90 Gamers Delight 14.90 Gloom 37.90 Honeybee Joypad 39.- Humans 24.- Impossible Mission 2025 19.90 Legends 39.90 Lemmings 19.90 Mag! 77.90 Naughty Ones 19.90 Nigel Mansell 29.90 Oh yes, More Worms 24.90 Out to Lunch 15.- Paws of Fury 33.- PGA European Tour 14.90 Pinball Illusions 49.- Photolite 39.90 Premiere 9.90 Prey 14.90 Rise of the Robots 39.90 Roadkill 29.90 Sensible Soccer 9.90 Speris Legacy 59.90 Star Crusader 54.- Super Streetfight. II Turbo 49.90 Super Skidmarks 37.90 Vital Light 12.90 World Atlas 49.90 Worms 57.90	Aufschwung Ost 14.95 Behind the Iron Gate 14.90 Bling! ECS 79.90 Bling! AGA 89.90 Breathless AGA 59.90 Bundesliga Man. Hattrick 59.90 Caribbean Disaster 57.90 Cedric 69.90 Coala 49.90 Colonization 79.90 Crystal Dragon 9.90 Der Reeder AGA/ECS je 59.90 Embryo 9.90 F1 29.90 Fears AGA 69.90 Fighting Spirit AGA/ECS je 59.90 Formula 1 Masters 39.90 Hattrick! 59.90 Hillsea Lido 39.90 Indiana Jones 4 59.90 Flight of Amazon Queen 69.90 Gloom Deluxe 49.90 Killing Grounds 59.90 Kingdoms of Germany 37.90 Lothar Matthäus 9.95 Lucasarts Classic Advt. 59.90 Mag! ECS/AGA je 77.90 Monkey Island 2 59.90 Nemac IV 39.90 Obsession AGA 49.90 Pinball Illusions AGA 59.90 Pinball Mania AGA 59.90 Populous 2 19.95 Primal Rage AGA 59.90 Ran Trainer 29.- Rings of Medusa Gold 37.90 Sens. World of Soccer 39.90 Sim Ant 14.90 Sim City 2000 AGA 69.90 Slam Tilt AGA 49.90 Soccer Kid AGA 19.95 Soccer Stars 96 69.90 Speris Legacy AGA 65.- Spherical Worlds 65.- Star Crusader AGA 49.90 Star Trek 25th Ann. AGA 27.90 Super Skidmarks 34.90 Super Streetfight. II Turbo 44.90 Super Tennis Champs 39.90 Super Tennis Ch. Data 24.90 Team Yankee 9.90 Tin Toy Adventure 49.90 Total Football 62.50 Touring Car Challenge 33.- Turbo Trax 9.90 Vital Light 14.90 War in the Gulf 12.90 Watchtower AGA 45.- Whales Voyage II 49.90 Whizz 9.90 Willi Lemke Fussball 69.90 Worms 59.90 X-Treme Racing AGA 49.90 X-Treme Racing Data 24.90 Zeewolf 2 49.90	3D Images 24.90 AGA Experience 2 27.90 Amiga Format CD 8-10 je 9.90 Amiga Joker CD 24.90 Amiga Mag. CD 3/5/7/9 je 7.- Amiga Repair Set 69.90 Aminet 6-13 je 19.90 Aminet Set 1-3 je 49.90 Black Box - Prof. Backgr. 59.90 Brotkasten CD 29.90 C64 Sensations 24.90 CDPD 3 9.90 CD-Sens.: Golden Games 17.90 CD-Sens.: Demos Forever 17.90 Do it! 2 69.90 Eric Schwartz CD 37.90 Euroscene 1 14.90 Fractal Universe 14.90 Fun Clips 29.90 Gamers Delight 2 29.90 Giga PD 3.0 24.90 Goldfish 3 29.90 Hermann der User 39.90 Megahits 1-2 je 9.90 Megahits 7 29.90 Magic Publisher 69.90 Magic WB Enhancer CD 37.90 Maxon Cinema 4D Classic 65.- Mensch, Natur, Umwelt 69.90 Mods Anthology 49.90 Movie Maker Spec. Eff. 1 79.90 Network CD 29.90 Octamed Sound Studio 65.- Personal Suite 69.90 Photogenics 2 159.90 Prof. Fonts & Clipart 9.90 Scene Storm 37.90 Sci-Fi-Sensations 39.90 Sound F/X 29.90 Sounds Terrific 2 39.90 Speccy Sensations 2 29.90 Textikon 49.90 Turbo Calc 2.1 19.90 Utilities 2 39.90 Utilities Experience 39.90 Workbench Add-On 33.- Workbench Designer CD 29.90	Animage 199.- Adorage 2.5 199.- Ami-File-Safe Pro 129.- Amos The Creator 19.90 Asim CDFS 3.x 109.90 Cache CDFS incl. IDEFix 79.90 CD Write 64.- CyberGraphX 69.90 Data Base Prof. 3.0 85.- Deluxe Paint 5 129.90 Diavolo Backup Pro. 119.- Directory Opus 5 99.90 Fibuman e 359.- Final Copy 2 69.90 GP Fax 79.90 Guru ROM 89.90 Image F/X 379.- Maxon CAD 2.5 289.- Maxon Cinema 4D 3 289.- Maxon Tools 2 84.- Maxon Twist 2 289.- Maxon Twist Organizer 84.- Multimedia Experience 79.90 Picture Manager 2.0 99.90 Power Titrer 74.90 Siegfried Antivirus 58.- Siegfried Copy 69.90 Turbo Base 129.- Turbo Calc 3.5 179.90 Turbo Print Prof. 4.1 109.90 Videoscape 59.90 Wordworth 5 179.90 X-Copy & Tools 44.- X-DVE 2.0 159.-
Legends Disk-Version: 39.90 DM CD-Version: 39.90 DM			Hardware A 1200 Magic 170 HD 859.- Aktivboxen 120 Watt 59.- Aktivboxen 150 Watt 89.- CD-ROM A1200, 4-fach 179.- Easy CD Controller A1200 189.- Easy CD mit 4-fach CD 279.- Easy CD mit 8-fach CD 339.- Festplatte 3.5" 1.2 GB 339.- Festplatte 3.5" 1.7 GB 389.- Graffito Digitizer S-VHS 279.- M-Tec SCSI für 1230 175.- Maus, schwarz mit Pad 29.90 Megalosound Sampler 79.90 Micronic Infnitiv Tower ab 399.- Monitor Amiga 1438S 519.- Monitorkabel 19.90 Nullmodemkabel 14.90 Squirrel SCSI-Controller 129.90 Surf Kit 249.90 Syquest 270 SCSI intern 239.- Syquest 135 SCSI extern 239.- Techno Sound Turbo II 129.- Turbok. A600 030 +4MB 289.- Turbok. A1200 28 + 4MB 229.- Zip-Drive SCSI int./ext. je 329.- Abgesetzte Tastatur für A1200 119.- DM



**RAM PS/2 für Turbokarten
oder SX32 / Shuttle**

4 MB 49.- DM
8 MB 79.- DM

Versand & Laden:

Multimedia Corner GbR

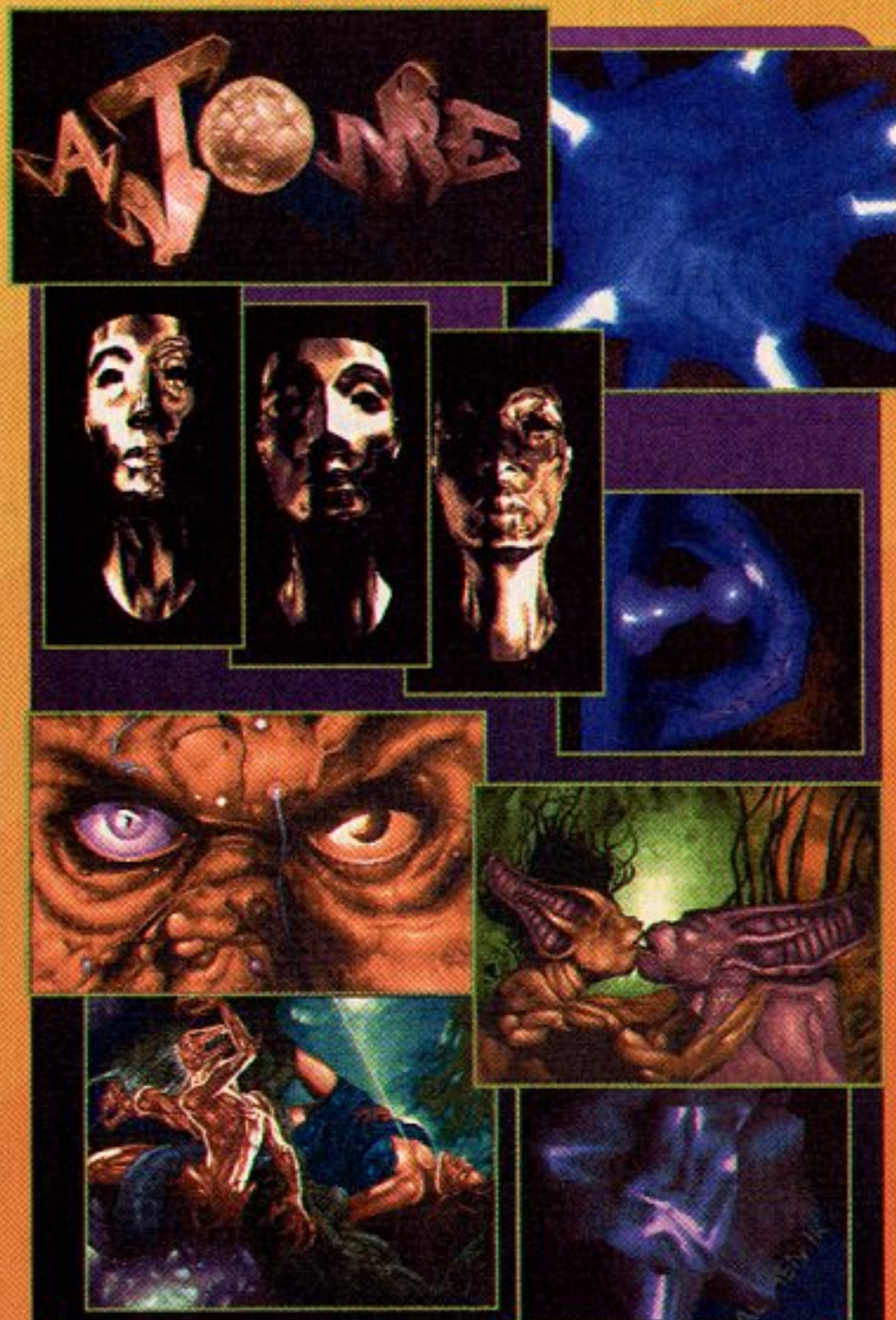
**Friedrich-Ebert-Straße 431,
47178 Duisburg-Walsum (B8)**

Tel. 0203 / 4791607, 478650, Fax 0203 / 4792255

Versand:

**Post-NN 9.- DM, VK (Scheck o. Bar) 6.- DM,
Kreditkarte 12.- DM - Ausland (nur VK) 18.- DM**

DEMO Galerie



ATOME

Zunächst wollen wir Euch nach Frankreich entführen, wo die Könner von Skarla zeigen, wie sich einem A1200 mit etwas Fast-RAM die allerfeinsten 3D-Effekte entlocken lassen: Auf die Begrüßung durch ein nies grinsendes Gesicht folgt der Rundflug durch einen flott bewegten und farbenprächtigen Vektorraum. Daraufhin drehen sich blau abgeschattierte 3D-Stachelkugeln und andere Gouraud-Objekte bildfüllend auf sehenswert animierte Wasserspiele zu, aus denen unter anderem das Gruppenlogo heraushüpft. Zwar

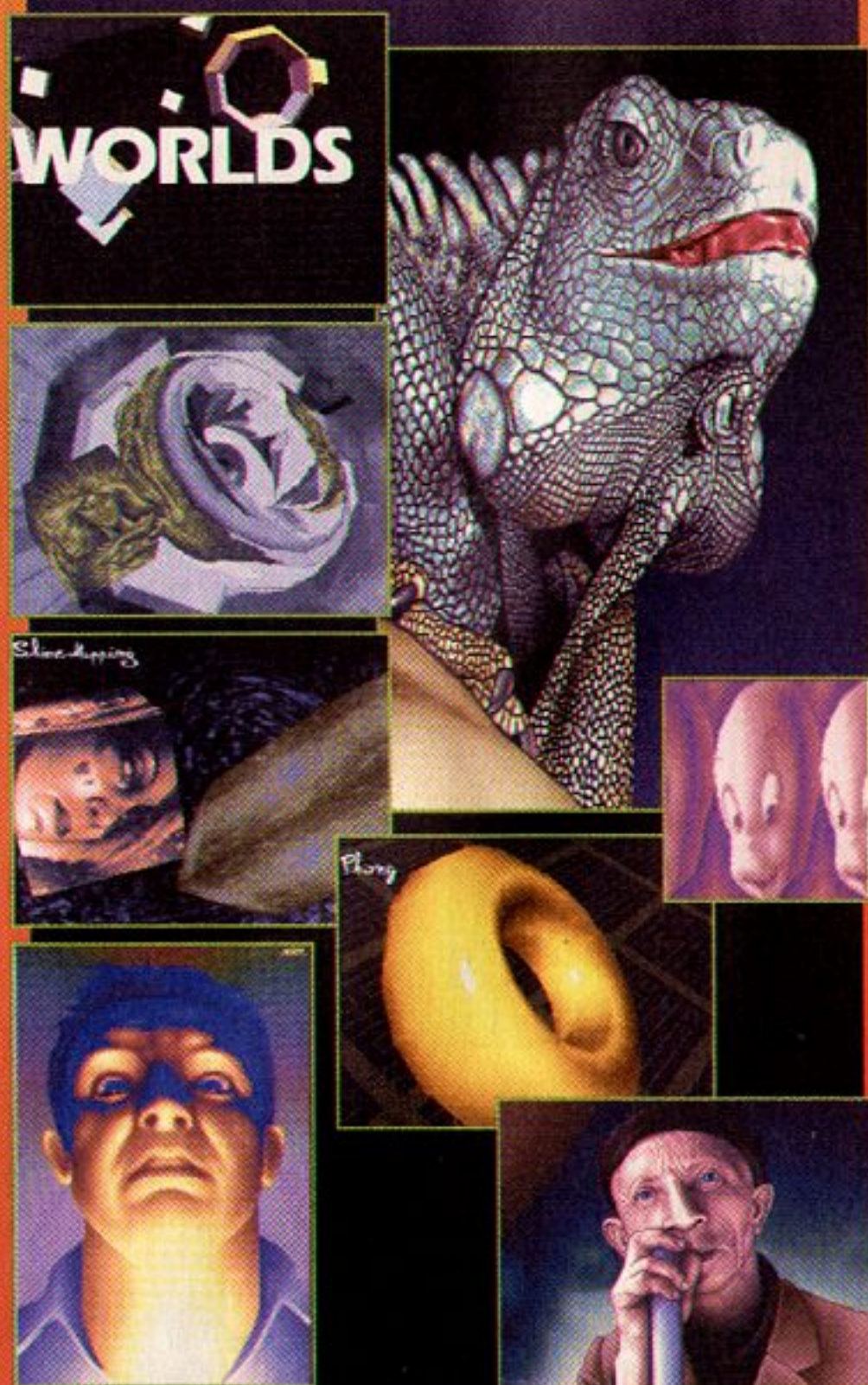
veranstalten die Grafikfehler einer amoklaufenden Sprite-DMA den folgenden Marsch durch ein detailliertes Polygongelände, um so hübscher sind dann aber die Schatten-spiele an der von einer bewegten Lichtquelle angestrahlten Maske. Akustisch wird das gesamte Werk von ständig wechselnden Musikstücken der verschiedensten Stilrichtungen untermalt, welche stets zum optischen Geschehen passen. Kurzum: Dieses Atom sollte man ruhig mal genauer unter die Lupe nehmen!

Willkommen zu unserem Oktoberfest für Demologen! Es besteht diesmal zwar nur aus drei Digi-Feuerwerken, aber: Die neue Show der TBL-Crew ist so herausragend, daß wir ihr praktisch zwangsläufig eine ganze Seite spendieren mußten!

WORLDS

Die Gods starten ihren Demobummel in einem Weltall voller abstrakter Polygonkörper. Bald schon naht ein 3D-Dungeon, wird auf einen Texture-Quader geklebt und zoomt dort ungeachtet der folgenden Verwirbelungen munter weiter vor sich hin. Zurück unter den Sternen, düst mal eben das texturierte Titellogo vorbei und macht bald Platz für einige bunt tapezierte bzw. hübsch beleuchtete Vielecke verschiedenster Spielarten, die mitunter auch zu zweit miteinander tanzen. Beim fol-

genden Exkurs durch den obligaten 3D-Tunnel wird das Auge des Betrachters von gouraudschattierten Polygonen begleitet. Dazwischen gibt es immer wieder mal tolle Handzeichnungen zu sehen, während die Ohren mit Ambient-Musik, Dancefloor oder Hardcore-Techno beschallt werden. Unter dem Strich haben es die Demo-Götter hier also zwar ein wenig an innovativen Designideen fehlen lassen, doch die technische Inszenierung ist handwerklich allemal bestechend.

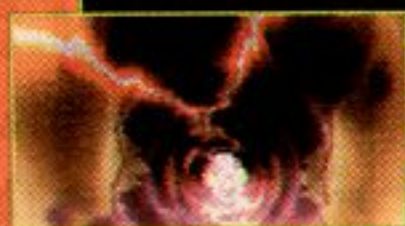
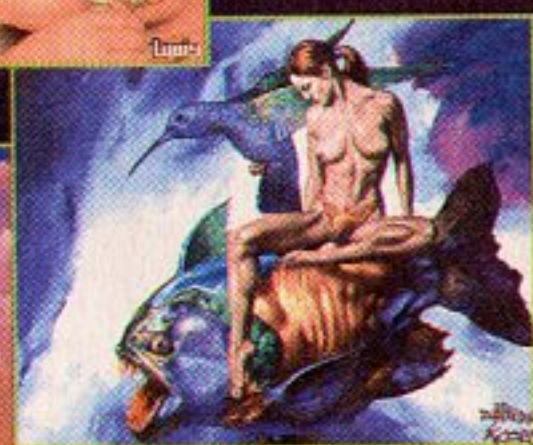
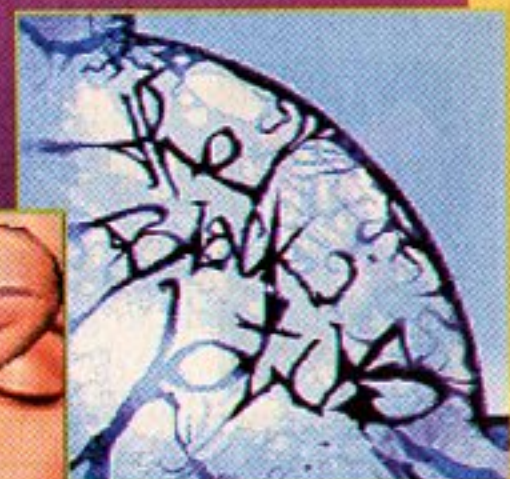


TINT

Das Highlight dieser Ausgabe, vielleicht sogar des gesamten Jahres 1996, geht auf das Konto von TBL und stellt höchste Ansprüche an Mensch und Material: Die Tinte spritzt erst beim Vorhandensein von Festplatte und mindestens 4 MB Fast-RAM, außerdem läßt sich die Installation nur mit (Grund-) Kenntnissen der Amiga-Shell bewältigen. Dafür ertönen anschließend aber auch knapp 13 Minuten lang die irrsten Sounds zu einem phantastischen Grafik-Spektakel!

Nach dem einleitenden Flug durch einen kunterbunt tapezierten 3D-Tunnel erledigt ein nacktes Mädel die Begrüßung, um sogleich schüchtern in einen wunderschönen Sonnenuntergang inmitten eines flott animierten Voxel-Geländes zu entfliehen. Nun zoomt ein weiterer 3D-Tunnel heran, in dessen drehenden und kippenden Innereien sich die Produzenten kurz vorstellen und per sauberem Colorfade einen transparenten Gouraudkörper ins Blickfeld rücken. Anschließend begutachtet man die Höhen und Tiefen sogenannter

Bump-Maps (Texturen mit 3D-Struktur) sowie einen von zwei Lichtquellen bestrahlten Multicolor-Flummi. Der folgende Texturetunnel mündet in der Nähe einer wüst rotierenden 3D-Bierdose, in deren Hintergrund eine knallbunte Tapete die tollsten Farbenspiele zelebriert. Dann schwimmt mal eben ein Polygonfisch vorbei, hält auf soft bewegte 3D-Wellen zu und legt schließlich bei einem Gouraudquader an, dessen eine Fläche zum Charakterkopf mutiert. Die Wellen drehen, zoomen und kippen letztlich zugunsten einer nebelverhangenen Bergszenerie weg. Die nachfolgenden Motion Blur-Spielereien am Bild einer Mutter mit Kind bleiben mangels Helligkeit zwar etwas im Dunkeln, doch Spiegel- und Transparenzkugeln sowie ein fulminantes Crescendo aus Color-Crossfades, Blenden, Transparenz- und Blur-Effekten entschädigen dafür voll und ganz. Eine polygonale 3D-Metallhand weist dann zu guter Letzt den Weg durch einen Elektrotunnel zum Credit-Scroller. Fazit: Wahnsinn!



WER WILL NOCHMAL, WER HAT NOCH NIGHT?

Bestelladresse und Hardware-Voraussetzungen der hier vorgestellten Mega-Optiker stehen wie gewohnt im Kasten nachzulesen, doch sind unsere Demoskopen damit noch längst nicht am Ende: Dutzende aktueller Demo-Highlights warten außerdem auf der Amiga Joker CD. Den Silberling mit jeder Menge weiterer Amiga-Leckerlis gibt es für nur 29,- DM im Joker-Shop. (rl)



Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
ATOME (Skarla)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD unterstützt	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
WORLDS (Gods)	A1200 & A4000 Fast-RAM und HD erforderlich	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	
TINT (TBL)	A1200 & A4000 Fast-RAM und HD erforderlich	18,- DM + 4,- DM Porto 6 Disks	

Up & Down

Der Sommer, der wirklich nur dem Namen nach einer war, hat sich nun endgültig verabschiedet, willkommen im – hoffentlich nicht ganz so vergnügten – Herbst und zur neuen zweimonatlichen Ruhmeshalle. Wobei letzteres jedoch nicht bedeuten soll, daß Euer Eifer beim Zusammenstellen Eurer Hitlisten merkbar abnimmt; oder wollt Ihr, daß unsere Zählklaven vor lauter Langeweile noch den Aufstand proben und zu Kost (was Daisy übrig ließ) und Logis (Heizungskeller) auch noch Bezahlung fordern?! Na also! Zumal wir ja

auch unsere Gewohnheit, regelmäßig was zu spendieren, beibehalten: Je eine Amiga-CD gibt's für *Christian Becker, Gimbshheim*, *Philipp Bödeker, Darmstadt*, *Andreas Haslauer, Kissing*

Stromausfall

Damit beim nächsten Stromausfall nicht gleich auch noch die Nerven mit ausfallen, gibt's wieder gehaltvolle Kost für saftlose Zeiten: Bei Parlainth – Die vergessene Stadt fahndet in den Ruinen nach unfassbaren Reichtümern *Marion Busch, Stolzenau* Und bei CityTech führt seine gigantischen Kampfmaschinen ins Gemetzel *Daniel Wiseman, A-Salzburg*

Joker-Imperium

Auch die zweiten Runde des galaktischen Postspiels hat uns massenhaft Zuschriften beschert – daß das ja auch so bleibt! Und damit der Fleiß anhält, gibt's wie versprochen Fields of Glory, auf diesen Feldern bewegt sich in Kürze *Tobias Fischer, Bayreuth*

EM-Tip

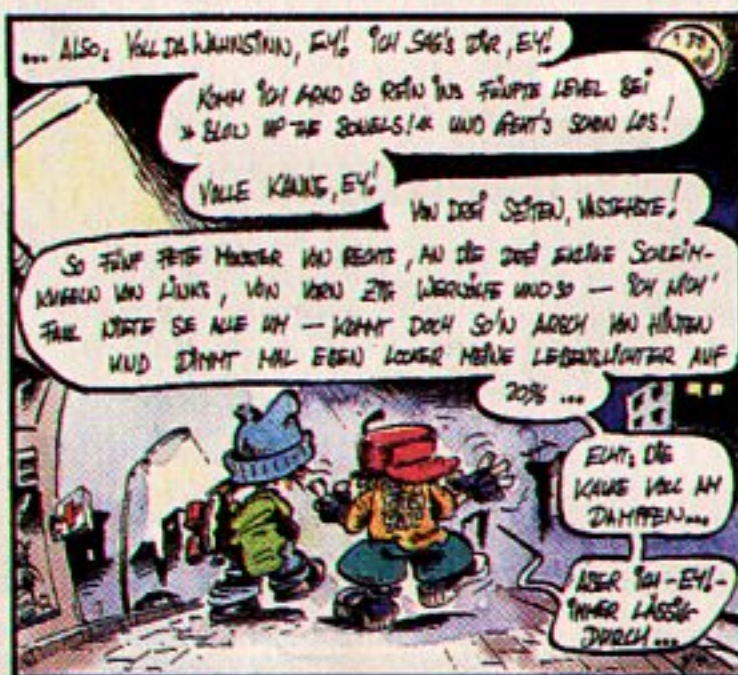
Eure Tips zur Fußball-EM gingen ja querbeet durch die ganze Teilnehmerliste; doch, doch, die Sache war echt ausgewogen. Wir waren hingegen jenen gewogen, die auf den Sieger gesetzt hatten – je einmal Sensible World of Soccer European Champions Edition bekommen demnach spendiert *Michael Ruddat, Marbach* *Hanns Jörg Braun, Delmenhorst*

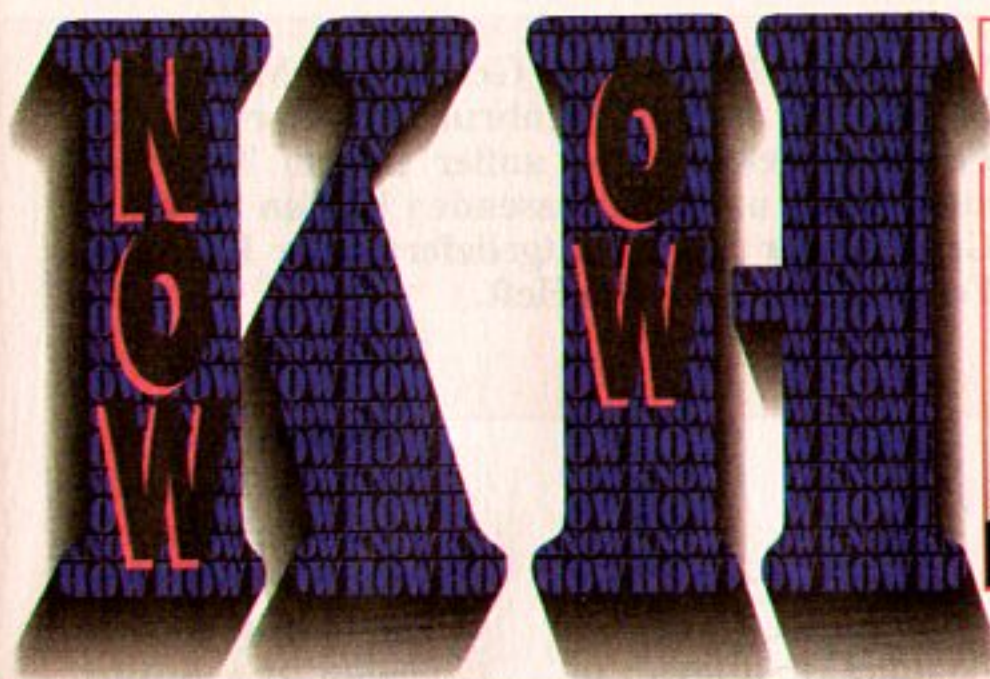
Thomas Ertel, Salzgitter

Joker-Galerie

Auch dieses Mal wollen wir's nicht mit einem aus tiefstem Magen kommenden „Danke für Eure Einsendungen“ bewenden lassen, sondern spendieren wie gehabt ein tolles Spiel. Es heißt Colonization, und der Gewinner heißt *Thorsten Werner, Essen*

Wer wird denn weinen, wenn man auseinandergeht, wenn's zwei Monate später schon weitergeht... okay, bevor uns noch mehr solcher Flachsinn aus dem Kopf und in die Tastatur fällt, machen wir Schluß – viel Spaß mit den Preisen!





INHALT

Gelöst:

Alien Breed 3D II

Tips und Cheats zu:

Bundesliga Manager Hattrick
Dungeon Krampfer
F-117 Stealth Fighter
Fightin' Spirit
Hattrick (Ikarion)
Prince of Persia
Project X S.E.
Star Trek 25th Anniversary

Karten zu:

Alien Breed 3D II

Laßt Euch nicht lumpen...

...schließlich zeigt sich im Know How selbst Michael von einer ungewohnt spendablen Seite und investiert bis zu **300 Deutsch-Märker** in die Fortbildung der Leserschaft. Dafür erwarten wir von Euch lediglich alles Mögliche und Unmögliche, was geplagten Know-How-Redakteuren die Arbeit erleichtert: Cheats, Tips, Tricks, Komplettlösungen, Freezer- und Hex-Adressen, Fotos Eurer Schwestern sowie Karten (wenn schon nicht auf Diskette, dann unbedingt auf unliniertem Papier). Zur leichteren Weiterverarbeitung sollten längere Texte tunlichst als ASCII-File vorliegen, außerdem wäre es kein Fehler, wenn die Beiträge sich durch Aktualität (bitte *keine* Siedler-Codes mehr!), Eindeutigkeit (was will er uns damit nur wieder sagen?) und Originalität (die Lösung kenn' ich schon!) auszeichnen würden, schließlich hebt so etwas die Veröffentlichungschancen ungemein! Wenn alle diese Punkte beachtet und zu Eurer Zufriedenheit erfüllt sind, fehlt nur noch ein leserlicher Absender (wichtig!) und eine leserliche Adresse (noch wichtiger!), und Ihr könntet zu den glücklichen Helferlein gehören, welche diese Seiten zieren. Damit zumindest der letzte Teil keine gar so große Herausforderung darstellt, wiederholen wir an dieser Stelle auch gerne noch einmal unsere Adresse:

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

Welche Ungerechtigkeit! Kaum verlautete, daß der Amiga Joker nur noch zweimonatlich erscheint, häufte sich bei uns ein ganzer Berg von Einsendungen fürs Know How an. Und nun sitze ich armer Tropf mitten in der Nacht hier und kann mich nicht entscheiden, welchen Tips ich den Vorzug und welche ich in den Aktenvernichter geben soll. Tja, so ist das Leben! Nichtsdestotrotz wünsche ich Euch viel Spaß beim Durchstöbern der folgenden Seiten und Erfolg auf der Suche nach brauchbaren Betrügereien...

HILFE!! FRAGEN?!

Marcus Vorbrüggen versucht verzweifelt, mit seinem 1. FC Köln bei **Sensible World of Soccer** auf einen grünen Zweig zu kommen. Das wäre an sich ja nicht so schwierig, doch weigert sich Bodo Illgner hartnäckig, sich bei Elfmetern die Handschuhe schmutzig zu machen. Im Klartext: In seiner dreijährigen Laufbahn gelang es diesem Anfänger nicht ein einziges Mal, einen Elfer abzuwehren. Freilich könnte es daran liegen, daß er in Wirklichkeit nicht mehr in der Domstadt spielt, doch ist das die einzige Erklärung? Weiter würde unser glückloser Manager gerne wissen, welche Voraussetzungen er für ein Stellenangebot als Nationaltrainer erfüllen müßte oder welche Erfolge er dafür vorweisen muß...

Beim Wirtschaftsstrategical **Reunion** ist Frank Roth ebenfalls gleich auf zwei scheinbar unüberwindliche Hürden gestoßen: Zum einen verlangt die Alienrasse der Phelonier zu Beginn der Kontaktaufnahme 10.000 Tonnen Energon

für die Pläne ihrer Kampfpanzer. Zwar gelangt der Mini-Napoleon so ohne weiteres in den Besitz besagter Pläne, doch ist es ihm nicht möglich, das Erz auf einen der Phoenix-Planeten abzuliefern. Auch lassen sich dort keine Lagerplätze bauen, da die Welten bereits bewohnt sind. Dummerweise erklären die Phelonier ihm daraufhin den Krieg, und genau das möchte er vermeiden... Nicht zuletzt deshalb, weil die Morgul ihm mit ihrer Armee ständig auf die Pelle rücken. Gibt es eine Möglichkeit, Frieden mit ihnen zu schließen oder auch ganz einfach den Krieg zu gewinnen?

Offensichtlich werden entweder die Spiele leichter oder unsere Leser schlauer, auf jeden Fall ebbt die Fragenflut nach der „Star Trek“-Manie der letzten Ausgaben wieder spürbar ab. Trotzdem, es gibt sie noch, die Ratlosen, die hart am Rande der Verzweiflung dahindümpeln und auf Eure Hilfe hoffen. Drum auf, Helden der Galaxis, greift zu Feder-

kiel und Pergament oder nötigenfalls auch zu Tastatur und Diskette, und lindert die Qual der verlorenen Seelen! Außer der Genugtuung, diese lyrischen Ergüsse gestoppt zu haben, winken im Falle eines Abdrucks unter dem **Kennwort: Fragen** auch noch eine angemessene Belohnung sowie der unsterbliche Dank der aus tiefster Not Erretteten. Wie, Ihr habt selbst ein Problem, das keinen Aufschub duldet? Nun, leider beantworten wir Faxe nur in extremen Notfällen (und wenn wir sehr nett gebeten werden), doch stehen Euch die netten Jokers natürlich trotzdem mit Rat und in seltenen Fällen auch Tat zur Seite. Wann? Na, während der

HOTLINE

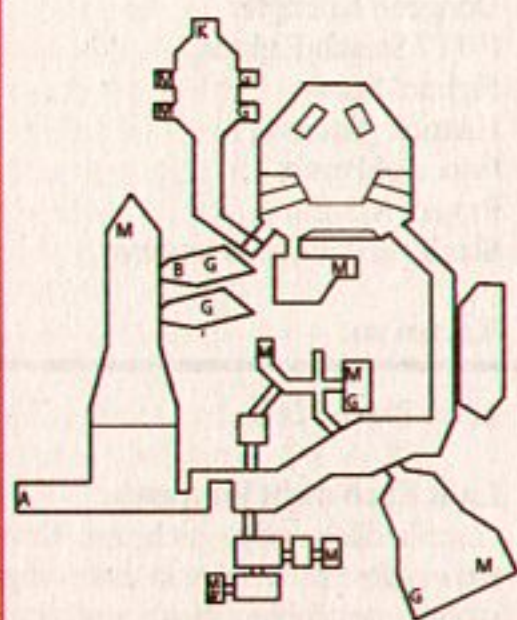
**JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00
UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22**

LÖSUNG 1. TEIL

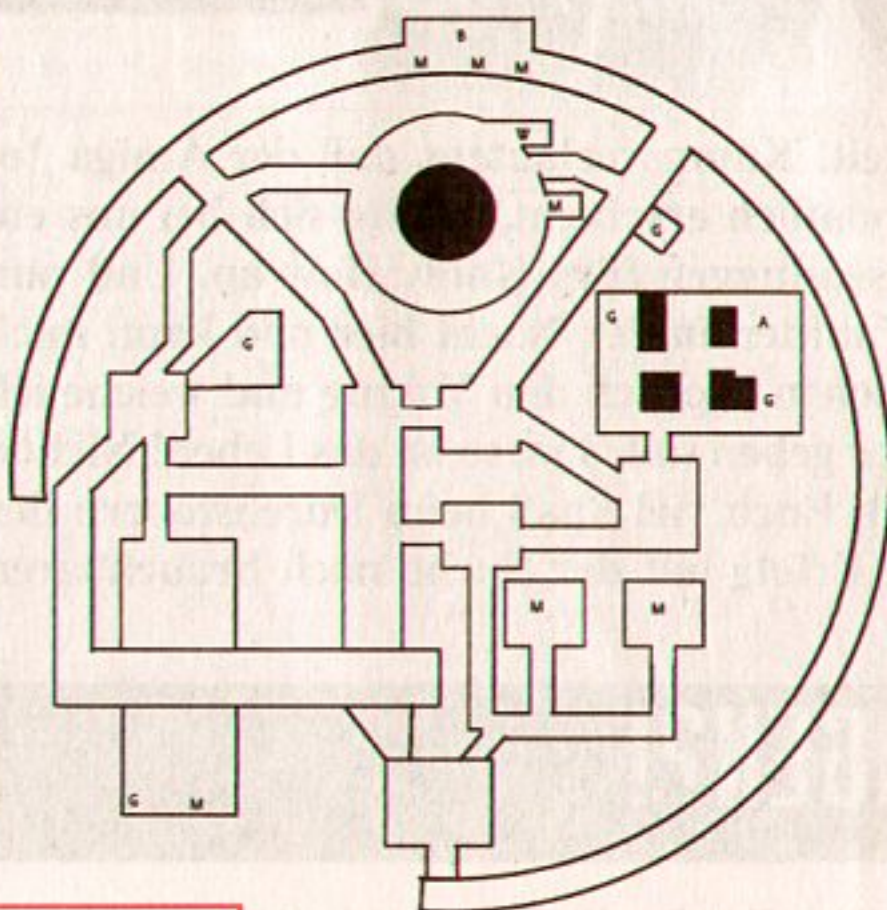
ALIEN BREED 3D THE KILLING GROUNDS

Ein wahrer Predator in Gestalt von Mike Schöber hat die zweite Alienbrut in Rekordzeit das Fürchten gelehrt und außer seinem Tagebuch auch gleich noch die passenden Karten für einen Großteil der Levels mitgeliefert – der Rest vom Fest folgt im nächsten Heft.

Level A



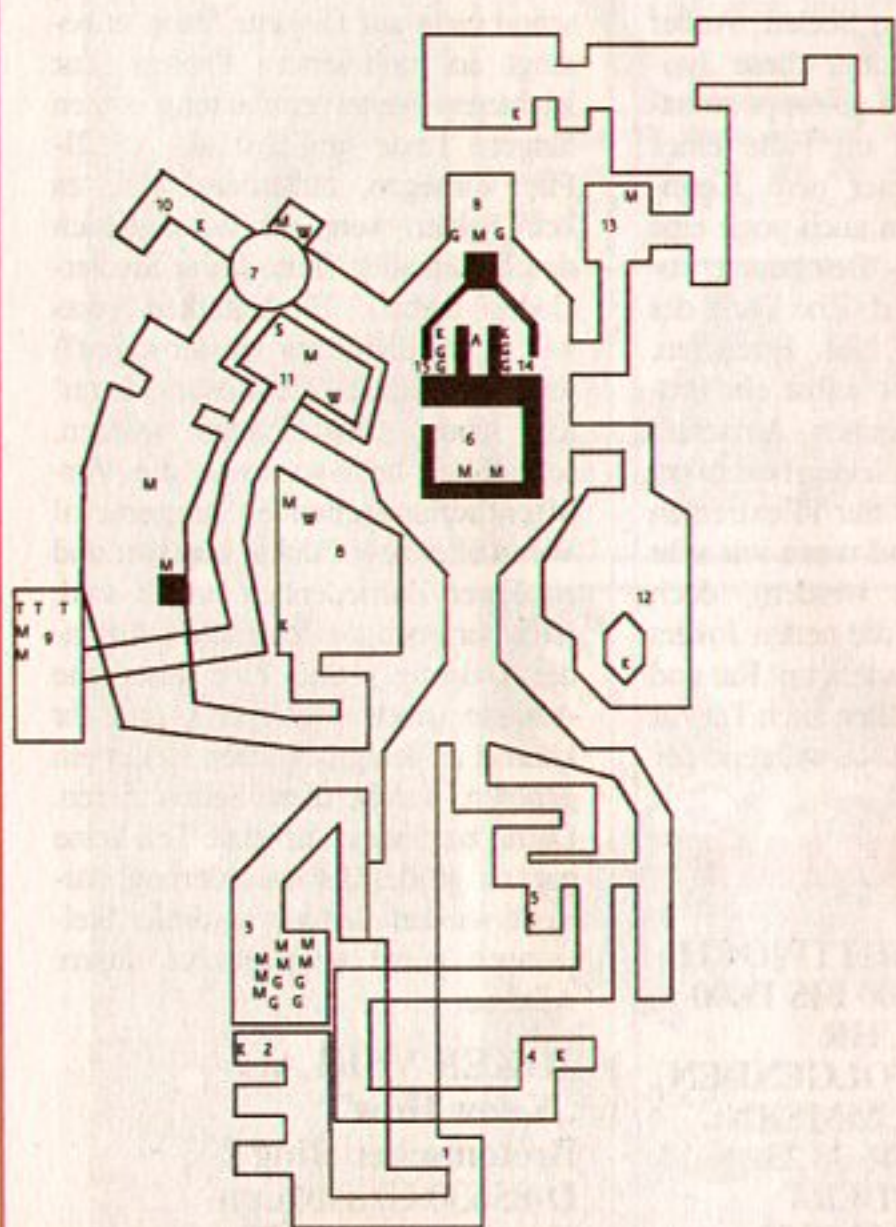
Level B



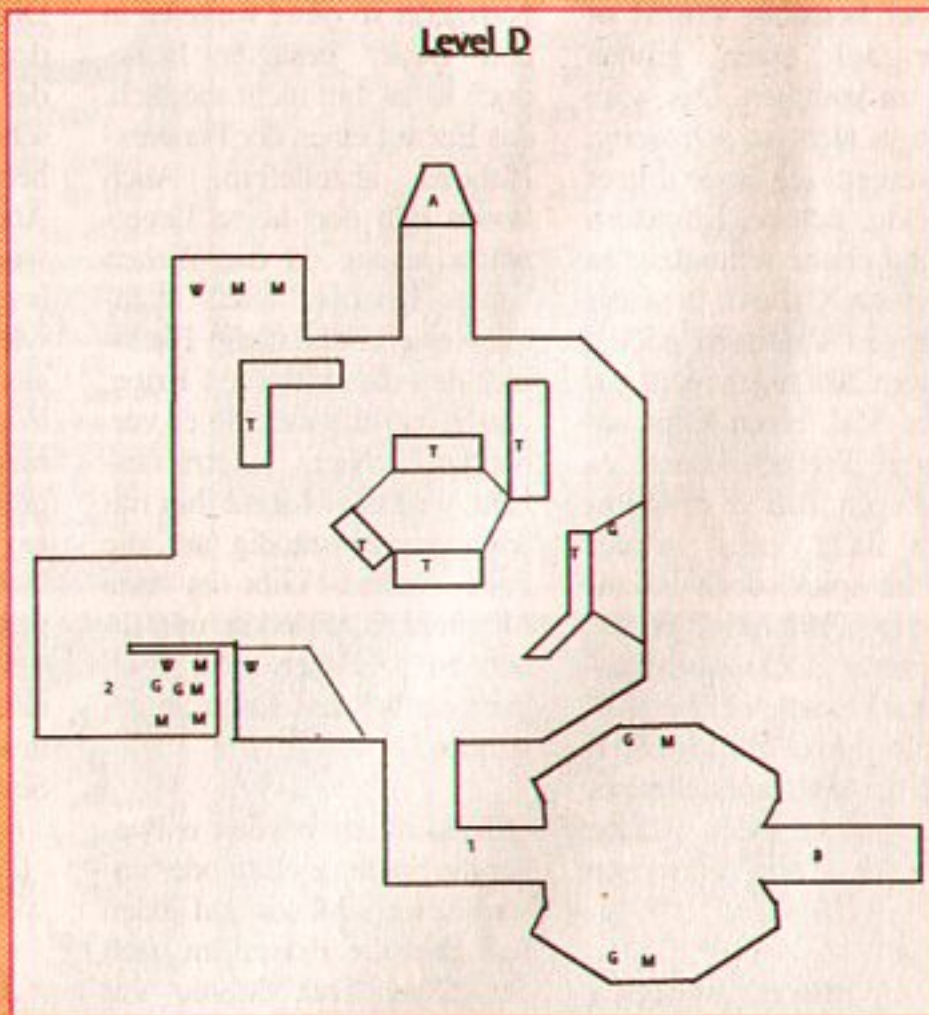
Allgemeines:

Um Munition und Gesundheit zu schonen, sollte man sich bei manchen Situationen nicht auf einen Schußwechsel einlassen, sondern einfach drauflosrennen. Hat man die Viecher dann im Nacken, wirken Minen wahre Wunder. Zudem hat sich auch hier wieder die alte Sidestep-Taktik bewährt, bei der man sich durch einen Seitwärtsschritt schnell in Schußposition und danach rasch wieder in Deckung begibt. Drittens und letztens funktioniert auch der Trick mit den umbenannten Levels erneut. Wer also z. B. einen Spielstand in Level B hat und Level B und F vertauscht, darf direkt in Level F weiterspielen.

Level C



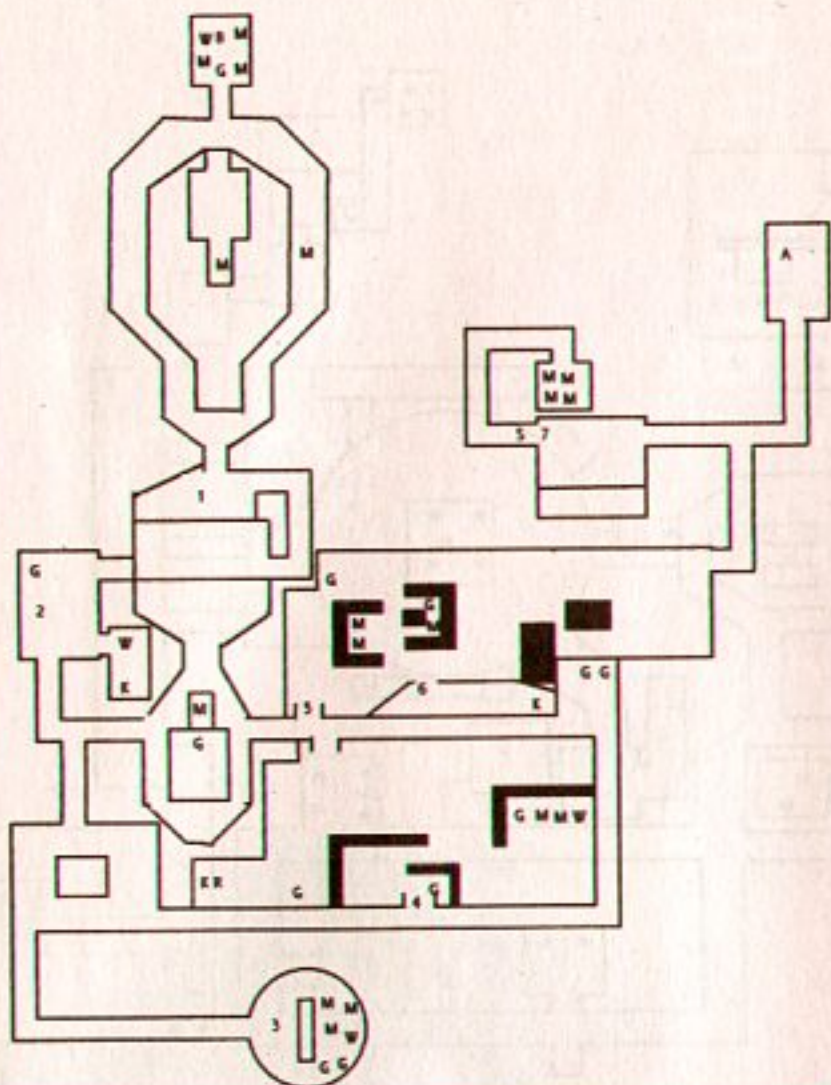
Level D



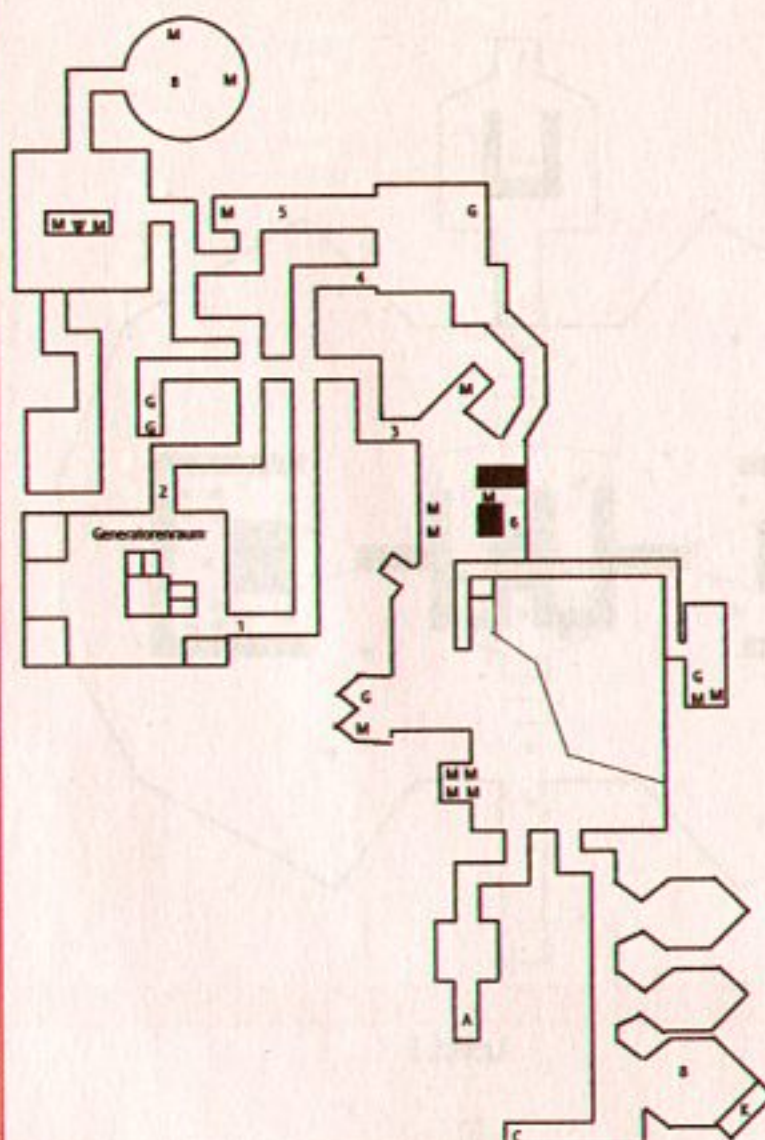
Zu den Karten:
W: Waffen
M: Munition
G: Gesundheit
B: Beginn

A: Ausgang
C: Tankstelle für Antigrav
S: Schalter
T: Teleporter
1, 2, 3...: mögliche Vorgehensweise

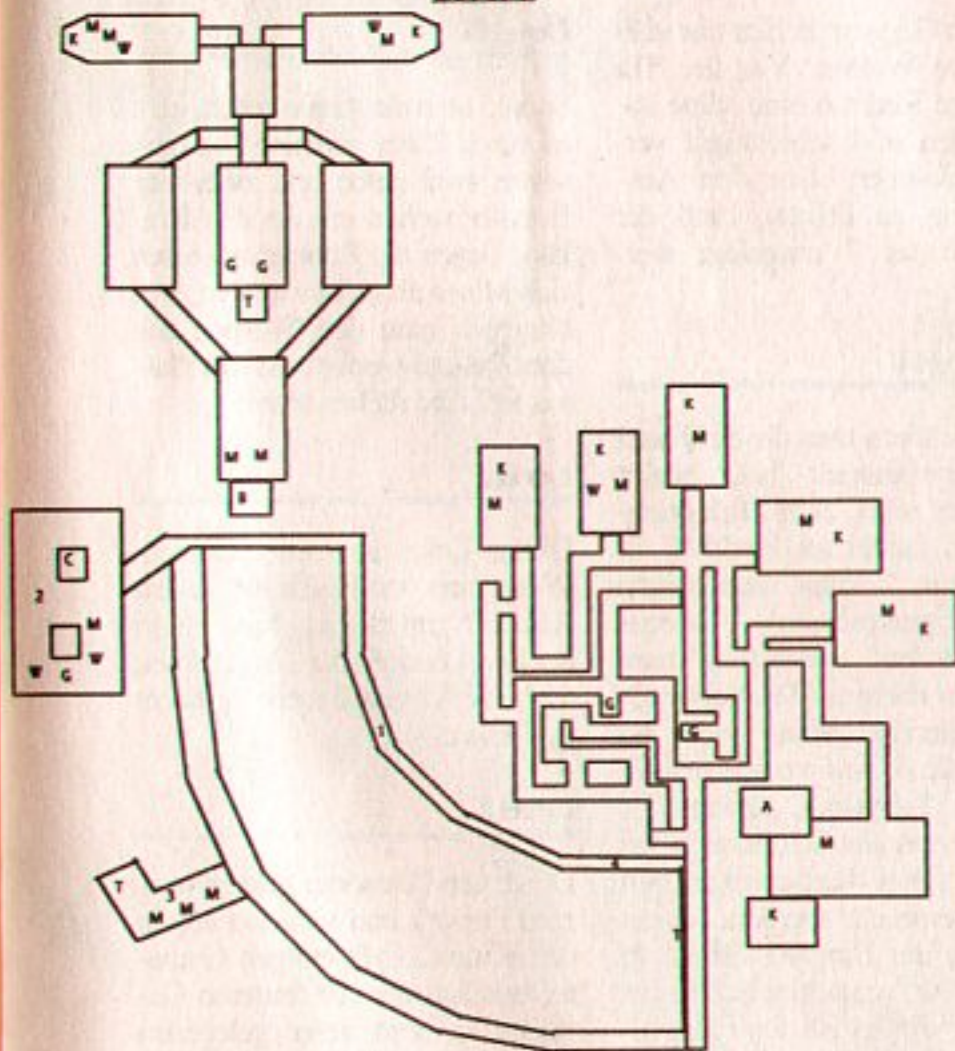
Level E



Level G



Level F



Level A

Als Held der Geschichte erwacht man in der Krankenstation der „Indomitable“. In diesem Level gibt es nur einen Schlüssel, mit dem sich auch gleich der Ausgang öffnen läßt. Als neue Waffe erhält man den Blaster. Er lädt schneller nach als die Schrotflin-

te, ist allerdings nicht so wirksam.

Level B

Kaum findet man sich in diesem Level wieder, wird man von allen Seiten unter Beschuß genommen. Da hilft nur eins, man nimmt die Beine in die Hand und

rennt direkt zum Ausgang, die Extras hier sind das Risiko nicht wert.

Level C

Gleich zu Beginn rennt man zur Position 1 und wartet, bis die Moorleichen vor der Treppe angekommen sind. Von hier aus kann man sich ihrer dann in aller Ruhe entledigen. Hernach besorgt man sich die Schlüssel 2, 4 und 5 und räumt den Geheimraum 3 aus. Im Raum 8 findet man den Granatwerfer und einen neuen Schlüssel. Im Raum 9 benutzen wir nur den rechten Teleporter und sammeln Schlüssel 10 ein. Durch Umlegen des Schalters im Raum 11 kann die grüne Tür 12 geöffnet werden. Die Vogelscheuche lassen wir links liegen und holen nur den Schlüssel auf dem Podest. Als nächstes benötigen wir noch den Schlüssel hinter der blauen Tür. Ab hier ist Geschwindigkeit angesagt, denn es ist viel gesünder, durch die Schar von Moorleichen durchzurennen, als sich mit ihnen anzulegen. Als letztes läßt sich mit den beiden Schlüsseln 14 und 15 der Ausgang öffnen.

CD32 - Games:

Bump'n'Burn	14,95
Elite II	29,95
Exile	29,95
Fire & Ice	14,95
Gloom	29,95
James Pond II	9,95
Jet Strike + Bump'n'Burn + Nick Folde Golf	24,95
Morph	9,95
Power of Fury	24,95
Sensible Soccer International	14,95
Wendy International Soccer	29,95
CD32 Honeybee - Professional Joyride	28,95

Amiga-Games:

Alien Breed 3D II - The Killing Grounds AGA	67,95
Black Viper CD-ROM (auch für CD32)	67,95
Breathless AGA	59,95
Erben der Erde (auch auf CD-ROM)	57,95
Fighting Spirit AGA (auch auf CD-ROM)	67,95
Formula 1 Masters	57,95
Gloom De Luxe (benötigt 2 MB, 68020)	56,95
Hillman Lido	49,00
Legend AGA (auch auf CD-ROM)	57,95
Reneg II (benötigt 2 MB, G4 2.0, 68020/30)	49,00
Ron Trainer	29,95
Rise of the Robots AGA	29,95
Samba Part II (auch AGA Version)	57,95
Sensible World of Soccer Euro Champ. Edit.	49,00
Slamhitz Pinball AGA	57,95
Spirit Legacy AGA (auch für CD32)	59,95
Star Crusader AGA (auch für CD32)	59,95
Super Streetfighter Turbo AGA (auch für CD32)	59,95
Super Tennis Champ	49,00
Super Skidmarks (auch für CD32)	39,95
Timekeepers	49,00
Tin Toy Adventure AGA	57,95
Total Football	69,95
Touring Car Challenge	49,00
Trackball Manager (auch AGA-Version)	49,00
Volle 3D	67,95
Watchtower	57,95
World Golf	49,00
Worms (auch für CD32)	59,95
X-treme Racing AGA	57,95

Amiga Hard- und Software

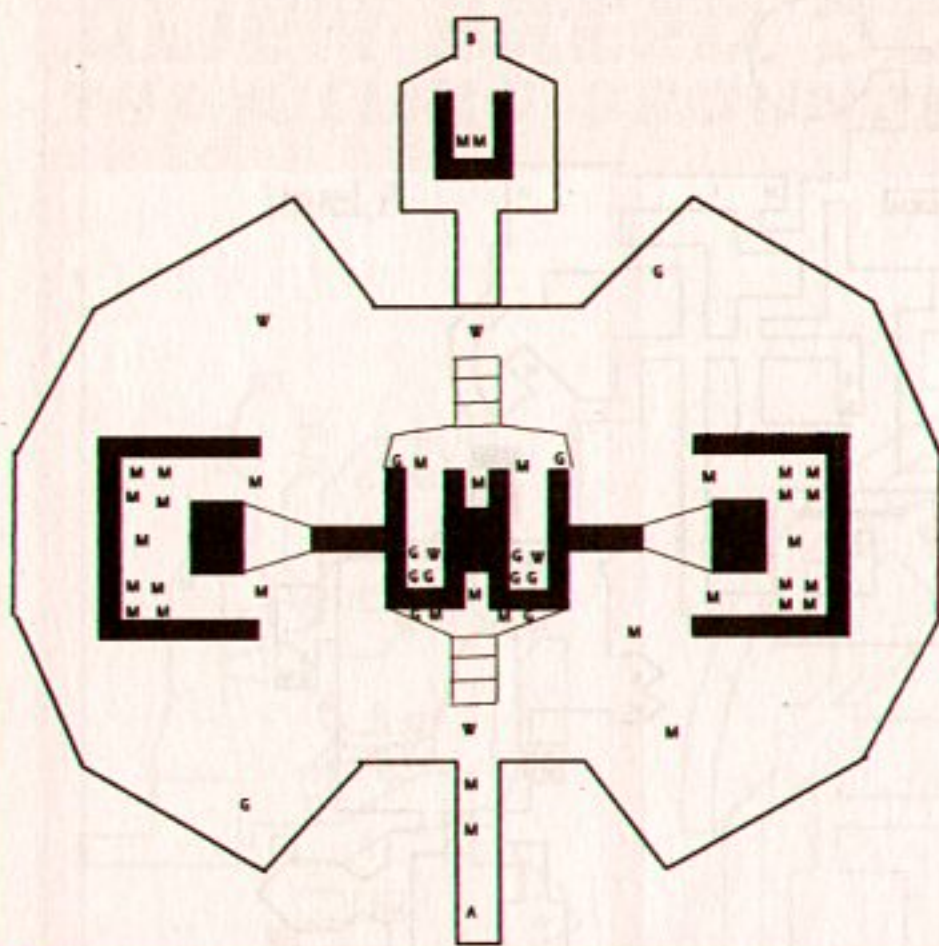
W-Tec TurboKarten mit 4 MB für A 500/1200	278,00
W-Tec TurboKarten mit 8 MB für A 1200	328,00
Easy CD-ROM mit CD-Laufwerk 6-fach für A1200	349,00
Festplatte 2.5" für A600/1200	ab 289,00
Festplatte 850 MB mit Controller für A500	549,00
Video Backup System	89,00
Musik-Hardwarze (64 Gravitonen/400 dpi)	179,00
Kickstart-Umschaltplatte für A 500/2000	29,00
Kick & Workbench 3.1 für A500/600/2000	169,00
Wordworth 5.0 Deutsch	179,00
Amiga-Tool Creator Deutsch	39,95
Amiga CD's (über 150 Titel auf Anfrage)	ab 4,95

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot!
Versandkosten: Vorkasse 6,-/Nachnahme 9,-
Ladungsverkehr: Mo-Fr 10-12 und 14-18 Uhr, Sa 10-14 Uhr

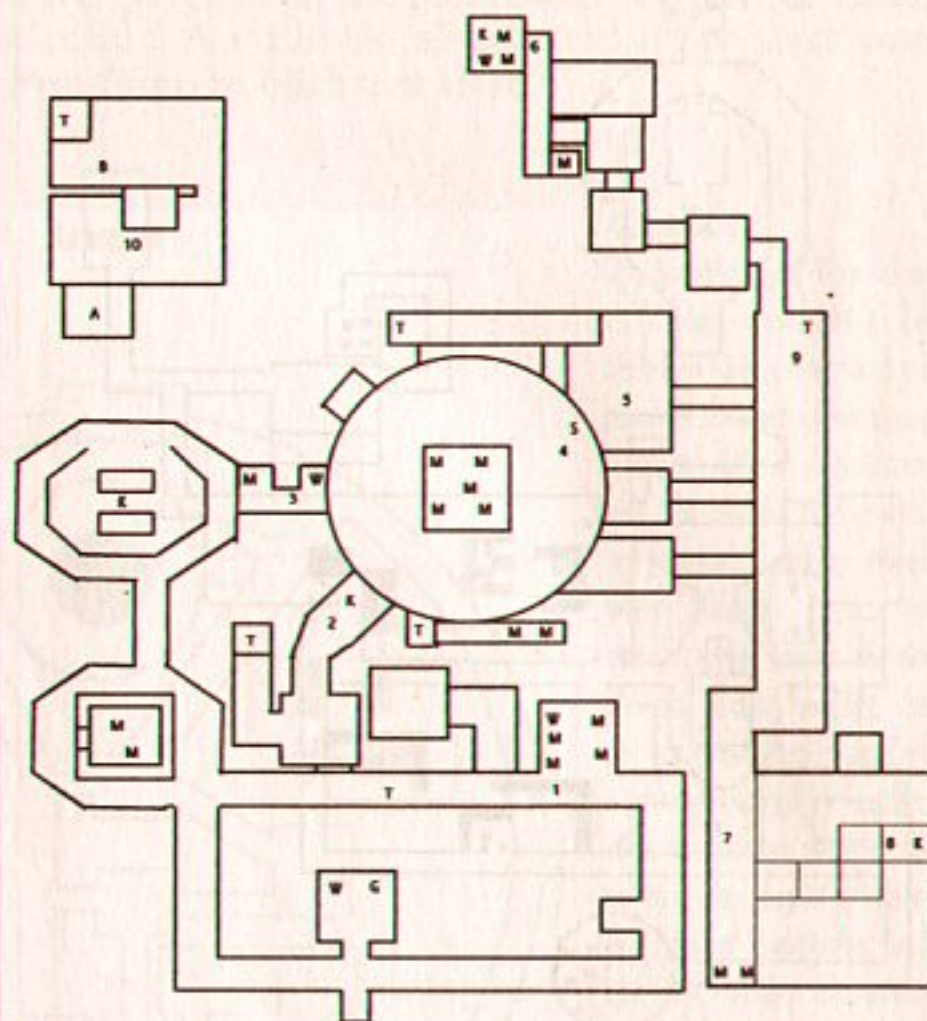
Weltweit: PD-Software / Am- & Verkauft / Sony PSX
Wir liefern auch Fahrzeuge, Handy's, Computer...

Multimedia & Design, Uwe Pech
August-Bebel-Str. 22, 01809 Heidenau
Tel. 03529-523179 Fax: 03529-510594

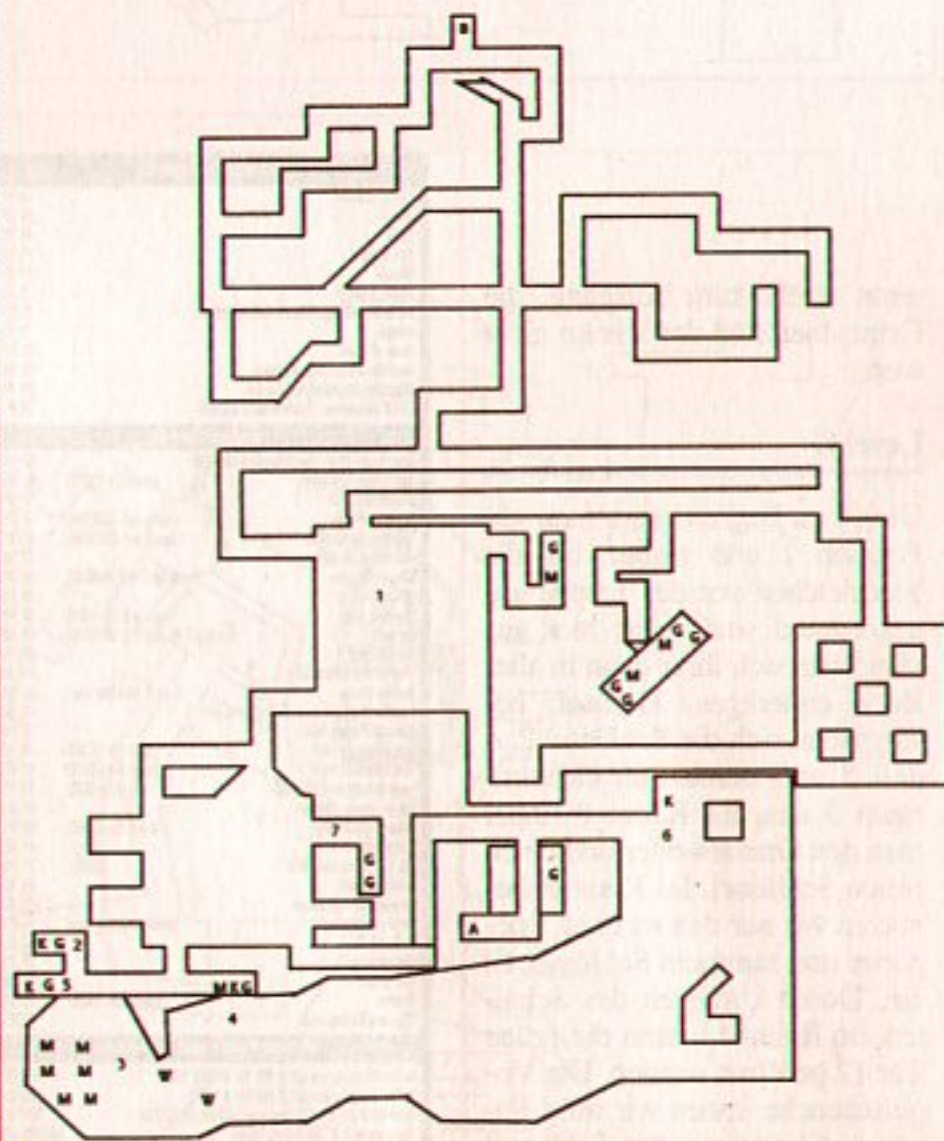
Level H



Level J



Level I



Level D

Zunächst stellt man sich an Ecke 1 auf und erledigt die grauen Roboter mittels Granaten sowie die danach auftauchenden Moorleichen mit der Schrotflinte. Sind alle Gegner beseitigt, senken sich die Teleporter in der Halle, und der letzte große Gegner er-

scheint. An diesem Punkt rennt man in Raum 2 und erledigt das Ding mit dem Raketenwerfer.

Level E

In den Räumen 4 und 5 halten sich gelbe Roboter auf, deren Schuß im wahrsten Sinne des Wortes umwerfend ist. Bei die-

sen Gegnern helfen nur stärkere Waffen. Vor der Tür zum Raum 6 eine Mine ablegen und schleunigst verschwinden. Um den Ausgang zu öffnen, muß der Schalter 7 umgelegt werden.

Level F

Nachdem man die Schlüssel eingesammelt hat, begibt man sich zum Teleporter und landet an Punkt 1. In Raum 2 kann man seinen Antigravricksack wieder aufladen, woraufhin man zum nächsten Teleporter (3) weiterreilt. Man landet an Stelle 4, von wo aus man in das Labyrinth gelangt. Es müssen alle Schlüssel in der richtigen Reihenfolge eingesammelt werden, damit sich der Eingang öffnet. In den verwinkelten Ecken des Labyrinths ist der Flummilaser sehr nützlich.

Level G

Die Aufgabe in diesem Level ist die Zerstörung der beiden Generatoren, damit sich der Ausgang mit dem Schlüssel 8 öffnen läßt. Von Position 1 und 2 aus läßt sich dies leicht bewerkstelligen. Nachdem man den Antigravricksack wieder aufgeladen hat, macht man sich auf zum nächsten Level.

Level H

Sobald man die Arena betritt, geht es rund. Zwei gemeine Wespen sowie zwei gelbe und zwei rote Roboter wollen uns an den Kragen. Gegen die Roboter erweisen sich Minen als recht wirksam, wohingegen man den Wespen mit dem Raketenwerfer oder mit Plasma zu Leibe rücken sollte.

Level I

Dieser Level ist relativ einfach. Wenn man von Position 6 in den Raum 7 zurückgeht, hat sich in der Zwischenzeit die Tür geöffnet, und eine Vogelscheuche bewacht den Raum.

Level J

Durch den Teleporter gelangt man zum Punkt 1 und von dort aus in den Raum 2. Mit einigen Granaten erledigt man die finsternen Gestalten in dem tiefer gelegenen Raum. Der gelbe Schlüssel ist für die Lösung des Raums nicht von Bedeutung, solange der Antigrav nicht leer ist. Von Raum 3 aus läßt sich der rote Roboter auf der anderen Seite mit einer Rakete wegpusten. Sobald der grüne Schlüssel (Stelle 6) eingesammelt wird, taucht aus einem Raum eine Horde neuer Gegner auf, die man leicht mit dem Flummilaser überwältigt. Mit dem Schlüssel (8) und dem Teleporter kann man den Ausgang öffnen.

ANTWORTEN

DIE HEISSESEHNTEN

Wie bei **Prince of Persia** das eigene Spiegelbild bezwungen werden kann, weiß Jens Bischoff: Dazu steckt man einfach das automatisch gezogene Schwert wieder ein und läuft auf sein Ebenbild zu, wofür man sogar einen Energiepunkt wiederbekommt. Anschließend sollte man übrigens nicht vor dem Abgrund zurückschrecken, da dieser bei mutigem Betreten wie durch Zauberhand passierbar wird.

Über das Lebenserhaltungssystem bei **Star Trek 25th Anniversary** weiß Matthias Rueß Bescheid. Wie Spock zutreffend bemerkt, verrät die Darstellung der Sonnenfinsternis die Reglerstellung: Alle drei Regler müssen genau in die Mitte geschoben werden, und zwar so, daß sich alle exakt

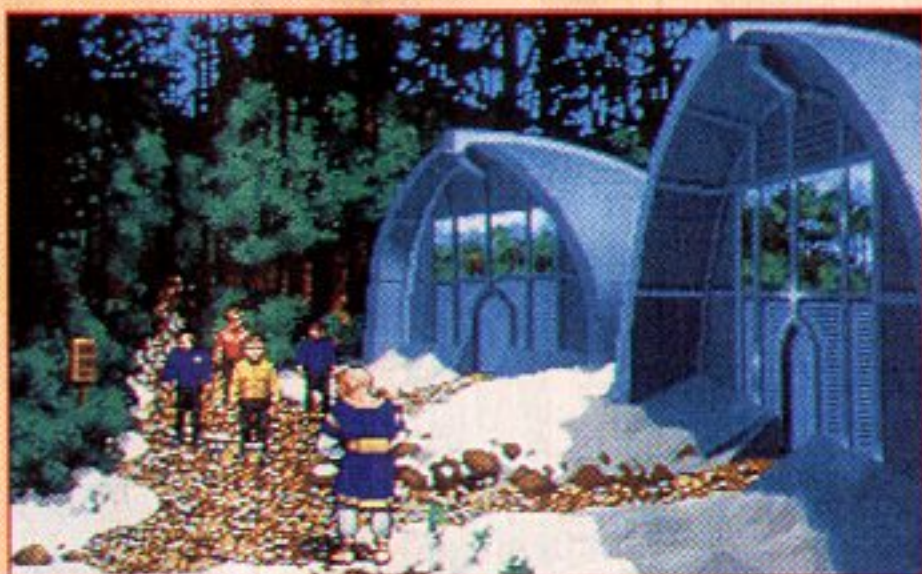
auf der gleichen Höhe befinden (auf den LED-Anzeigen leuchtet dann jeweils ein Lämpchen). Ist dies geschehen, erscheint ein Alien, mit dem man sich zunächst unterhält (Auswahl 2, Auswahl 2), bis es dem Team den Auftrag erteilt, einen Schlüssel zum Abschalten des Überwachungsmechanismus zu

suchen. Also machen sich Kirk & Co. wieder auf den Weg zurück zu Bruder Stephens Labor. Dort schnappt man sich das kleine verbogene Metallstück aus dem Schaukasten, marschiert zurück zum Alien und freut sich über das erste bestandene Abenteuer!

Die Herstellungsmethode von TLTDH-Gas verrät uns hingegen Thomas Richter. Um an die nötige Mehrberylkohlensäure zu gelangen, öffnet man im Maschinenraum links eine Klappe, nimmt die Isolation und gibt diese in den Destillator. Im Wissenschaftslabor öffnet man den

Gashahn und gibt die Säure in das Synthesegerät. Das gewonnene TLTDH-Gas sprüht man in den Luftschacht, den man rechts im Maschinenraum findet, wodurch die Romulaner endlich unschädlich gemacht werden. Als Code für die innere Pforte schlägt er im übrigen die Zahlenfolge „122“ vor...

Ober-Dungeon Krampfer Michael Borgwardt bringt Licht ins Dunkel der Kellergewölbe: Da ein Visum wie vermutet auf legalem Wege nie zu bekommen ist, besorgt man sich kurzerhand eins beim Fälscher, der sich im südlichsten Teil der Stadt Sükes aufhält. Dort gibt es auch einen Freischwimmerschein für die Kanalisation, allerdings kommt der Erwerb von Schwimmflügeln beim KO-OP im Öko-Weg 6 billiger, bei den „Duck-Rambos“ findet sich das ersehnte Schriftstück ohnehin früher oder später... Bimes Goldkugel benötigt man erst viel später im Spiel zusammen mit etlichen anderen Gegenständen, um zum finalen Obermott durchgelassen zu werden.



CHEATS

DIE TRICKREICHEN



Was es bei **Fightin' Spirit** mit dem geheimen Special-Move aller Charaktere auf sich hat, klärt Christian Hudert: Bewegt man den Joy-

stick in einer Halbkreisbewegung von vorn nach hinten und drückt im Anschluß gleichzeitig nach vorne und den Feuerknopf, so verwandelt

sich der heldenhafte Kämpfer in eine putzige Miniaturausgabe seiner selbst. Bewegen läßt er sich in den folgenden Sekunden zwar nicht, dafür bringt ein Druck auf den Feuerknopf eine charaktersspezifische Animation zum Vorschein.

Da eine kleine Finanzspritze bekanntlich nie schaden kann, schickte uns Anne Schneider folgenden Cheat zu Ikarions **Hattrick**: Gibt man einfach als Managernamen „Ikarion“ ein, so werden einem an jedem Ersten glatte 4,5 Mio. Cybermark gutgeschrieben!

Um bei der direkten Konkurrenz **Bundesliga Manager Hattrick** gleich auf mehrere finanzielle grüne Zweige zu kommen, schlägt Henry Zippel vor, bei Saisonbeginn einen Kredit über den höchstmöglichen Betrag aufzunehmen. Kurz vor der Winterpause marschiert man dann wieder zur Bank und ändert im Kreditmenü die Laufzeit von 48 Monaten auf nur einen Mo-

nat ab. Danach klickt man nur noch auf „Okay“ und hat prompt eine mehrstellige Millionensumme auf dem Konto, mit deren Hilfe die Rückzahlung des ursprünglichen Kredits kein Problem mehr darstellen sollte.

Einen Levelskip zu **Project X S.E.** verkündet uns Matthias Mette: Hält man die rechte Maustaste fest, während man Escape drückt, und betätigt anschließend die Return-Taste, sollte man sich umgehend im nächsten Level wiederfinden!

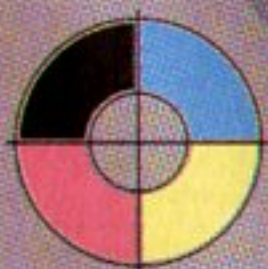
Wer noch immer mit dem **F-117 Stealth Fighter** durch die Lüfte geistert, wird sich sicherlich für Daniel Diehls kleine Betrügerei erwärmen können: Drückt man nämlich gleichzeitig die Tasten „7“ (Autopilot) und „U“, wird das gerade im MFD angewählte Ziel automatisch zerstört. Dadurch kann man auf Waffen verzichten und lediglich Treibstoff mit an Bord nehmen, um so viele Ziele wie möglich heimzusuchen.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat	Flashback	4/93	Living/Kart	Merca	4/92	Tip	Seepwalker	5/93	Cheat
Abandoned Places	12/92	Tip	Christmas Lemmings	3/94	Codes	Flashback	3/93	Living/Kart	Metal Low	9/94	Cheat	Seepwalker	4/93	Fuzzer
Abandoned Places 2	9/93	Fuzzer	Christopher Columbus	3/94	Tips/Fix	Flashback	9/93	Codes	Micro Machines	1/94	Fuzzer	Seepwalker	1/92	Codes
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Chrome	4/92	Codes	Flashback	11/94	Tip	Midwinter 2	1/92	Living/Kart	Seepwalker	3/92	Fuzzer
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Flashback	10/95	Living	Might & Magic 3	4/93	Tip	Soccer Kid	11/93	Fuzzer
Abandoned Places 2	4/95	Tip	Chuck Rock 2	7/93	Fuzzer	Flashback	1/92	Fuzzer	Might & Magic 3	9/92	Tip	Soccer Kid	12/93	Tip
Action Cap	7/95	Cheat	Ci's Elephant Antica	10/92	Cheat	Flashback	3/93	Codes	Mosley Over Kerton	4/94	Cheat	Software Manager	7/94	Tip
Addams Family	9/92	Tip	Clk Clk	4/92	Codes	Flashback	9/93	Cheat	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Soul Crystal	9/92	Living
Agony	5/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Flashback	11/93	Codes	Monty Python's Flying Circus	3/96	Klassiker	Space Ace 2	3/92	Tip
Alina	4/95	Fuzzer	Coals	3/96	Cheat	Flashback	2/92	Cheat	Moonstone	3/92	Cheat	Space Ace 2	4/92	Fuzzer
Alina	9/95	Fuzzer	Colossus kamion	1/92	Tip	Flashback	11/92	Cheat	Morph	10/93	Tip/Fuzzer	Space Crusade	1/93	Fuzzer
Aladdin	11/95	Cheat	Colonization	10/95	Tips	Flashback	11/93	Fuzzer	Mr. Nutz	1/93	Cheat	Space Gun	7/92	Tip
Alfred Chicken	3/95	Cheat	Colonization	11/95	Tips	Flashback	5/94	Codes	Mr. Nutz	1/95	Codes	Space Hulk	4/94	Tip
Alien 3	11/94	Karten	Colonization	12/95	Cheat	Flashback	10/95	Karten	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Space Quest 3	12/91	Tip
Alien Breed	2/92	Cheat	Coal Crac Twins	10/92	Codes	Flashback	12/95	Tip	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karte	Space Quest 4	7/92	Tip
Alien Breed	2/92	Fuzzer	Coal Crac Twins	3/94	Fuzzer	Flashback	1/96	Living	Myth	10/92	Cheat	Special Forces	4/92	Living/Kart
Alien Breed	3/92	Cheat	Coal Crac Twins	7/96	Cheat	Flashback	2/96	Living	Navy Seal	1/92	Fuzzer	Speedball	1/92	Fuzzer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Cheat/Tip	Coal Crac Twins	3/92	Tip	Flashback	4/96	Tip	Nebula 2	12/91	Codes	Speedball 2	1/92	Fuzzer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Fuzzer	Coal Crac Twins	2/95	Codes	Flashback	9/93	Karten/Tip	Necronom	1/92	Codes	Speedball 2	1/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes	Coal Crac Twins	11/92	Fuzzer	Flashback	2/92	Fuzzer	Necronom	3/92	Fuzzer	Starbuck Superstar	1/93	Fuzzer
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	Coal Crac Twins	7/93	Cheat/Fix	Flashback	1/92	Tip	Nick Folds's Golf	9/93	Cheat	Starbuck Superstar	3/94	Fuzzer
Alien Breed 2	1/94	Tip/Fix/Cod.	Coal Crac Twins	12/91	Living	Flashback	4/92	Tip	Nicky 2	9/93	Codes	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Tip
Alien Breed 2	4/94	Karten	Coal Crac Twins	7/92	Tip	Flashback	10/92	Cheat	Nicky Boom	11/92	Codes/Fix	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes	Coal Crac Twins	5/95	Living	Flashback	2/96	Klassiker	Nicky Boom	12/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 3 - Tower Assault	11/95	Codes	Coal Crac Twins	7/95	Living	Flashback	9/93	Tip	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 3 - Tower Assault	4/96	Tip	Coal Crac Twins	9/95	Living/Karten	Flashback	11/94	Tip	Ninja Warrior	12/95	Klassiker	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 3 - Tower Assault	12/95	Codes	Coal Crac Twins	4/96	Tip	Flashback	7/93	Tip	Ninja Warrior	1/96	Klassiker	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/96	Tip	Coal Crac Twins	1/93	Tip	Flashback	3/92	Tip	Ninja Warrior	2/96	Living	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	3/96	Cheat	Coal Crac Twins	12/92	Tip	Flashback	5/92	Living/Kart	Ninja Warrior	3/96	Living	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	5/92	Cheat	Coal Crac Twins	4/94	Codes/Cheat	Flashback	7/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/95	Fuzzer	Coal Crac Twins	10/92	Fuzzer	Flashback	10/94	Tip	Ninja Warrior	5/95	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	7/95	Fuzzer	Coal Crac Twins	3/92	Cheat	Flashback	1/95	Tip/Karte	Ninja Warrior	7/96	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	3/94	Tip/Karten	Coal Crac Twins	1/95	Living/Karten	Flashback	11/95	Tip	Ninja Warrior	10/93	Codes	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	5/94	Tip	Coal Crac Twins	9/92	Tip	Flashback	1/93	Living	Ninja Warrior	3/93	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	11/94	Tip	Coal Crac Twins	10/92	Tip	Flashback	12/92	Tip	Ninja Warrior	7/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/95	Cheat	Coal Crac Twins	4/96	Tip	Flashback	1/96	Tip	Ninja Warrior	12/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/96	Tip	Coal Crac Twins	4/95	Codes/Karten	Flashback	5/92	Tip	Ninja Warrior	4/94	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	11/92	Fuzzer	Coal Crac Twins	5/95	Codes/Karten/Fuzzer	Flashback	1/94	Cheat	Ninja Warrior	5/92	Codes	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	7/92	Living	Coal Crac Twins	7/95	Fuzzer	Flashback	1/93	Codes	Ninja Warrior	11/94	Codes/Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	12/91	Codes	Coal Crac Twins	10/94	Tip/Karten	Flashback	10/95	Tip	Ninja Warrior	12/93	Karten	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	2/92	Living/Kart	Coal Crac Twins	11/94	Living/Karten	Flashback	9/96	Tip	Ninja Warrior	4/94	Codes	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/94	Tip	Coal Crac Twins	1/94	Codes	Flashback	10/92	Cheat/Tip	Ninja Warrior	9/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/94	Tip	Coal Crac Twins	5/96	Cheat	Flashback	5/92	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/95	Tip	Coal Crac Twins	5/96	Cheat	Flashback	7/93	Codes	Ninja Warrior	12/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	3/92	Tip	Coal Crac Twins	9/92	Fuzzer	Flashback	12/95	Codes	Ninja Warrior	9/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/92	Cheat	Coal Crac Twins	7/94	Fuzzer	Flashback	7/96	Codes	Ninja Warrior	7/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/92	Cheat/Tip/Fix	Coal Crac Twins	4/94	Tip	Flashback	4/92	Tip	Ninja Warrior	10/95	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/94	Karten/Tip	Coal Crac Twins	9/94	Fuzzer	Flashback	7/92	Tip	Ninja Warrior	12/91	Codes	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	10/94	Cheat	Coal Crac Twins	4/95	Tip	Flashback	1/92	Cheat	Ninja Warrior	5/93	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	10/94	Cheat	Coal Crac Twins	1/96	Tip/Karte	Flashback	12/91	Tip	Ninja Warrior	7/94	Living/Karten	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/93	Cheat/Tip	Coal Crac Twins	2/95	Codes	Flashback	9/94	Codes	Ninja Warrior	5/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/93	Fuzzer/Tip	Coal Crac Twins	3/96	Codes/Karten	Flashback	12/94	Fuzzer	Ninja Warrior	1/93	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/92	Fuzzer	Coal Crac Twins	9/96	Tip	Flashback	9/96	Tip	Ninja Warrior	12/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	10/91	Cheat	Coal Crac Twins	9/92	Tip	Flashback	1/93	Cheat	Ninja Warrior	3/93	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	7/92	Cheat	Coal Crac Twins	11/95	Tip	Flashback	12/95	Klassiker	Ninja Warrior	7/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/93	Cheat	Coal Crac Twins	12/95	Tip	Flashback	5/94	Codes	Ninja Warrior	5/94	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	3/93	Karten/Tip	Coal Crac Twins	4/96	Tip	Flashback	1/92	Cheat	Ninja Warrior	7/94	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/93	Karten/Cheat	Coal Crac Twins	4/94	Living	Flashback	3/96	Klassiker	Ninja Warrior	4/96	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/94	Karten/Fuzzer	Coal Crac Twins	9/96	Tip	Flashback	11/92	Tip	Ninja Warrior	10/92	Living	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	5/94	Karten	Coal Crac Twins	7/93	Tip/Karten/Fix	Flashback	5/95	Tip	Ninja Warrior	1/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	11/92	Tip	Coal Crac Twins	12/93	Cheat	Flashback	11/93	Living/Karten	Ninja Warrior	12/91	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/95	Cheat	Coal Crac Twins	1/92	Tip	Flashback	4/94	Fuzzer	Ninja Warrior	12/91	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	11/93	Cheat	Coal Crac Twins	3/92	Codes	Flashback	12/94	Living	Ninja Warrior	2/92	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	3/94	Living	Coal Crac Twins	4/92	Codes	Flashback	4/96	Cheat	Ninja Warrior	9/92	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	2/96	Klassiker	Coal Crac Twins	5/92	Codes	Flashback	7/96	Cheat	Ninja Warrior	5/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	2/96	Codes	Coal Crac Twins	3/94	Tip/Fuzzer	Flashback	4/92	Tip	Ninja Warrior	2/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	11/94	Tip	Coal Crac Twins	12/94	Tip/Karte	Flashback	12/94	Cheat	Ninja Warrior	3/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/95	Tip	Coal Crac Twins	1/95	Tip/Karte	Flashback	9/92	Cheat/Fuzzer	Ninja Warrior	7/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	2/96	Cheat	Coal Crac Twins	10/94	Cheat	Flashback	3/93	Tip/Fuzzer	Ninja Warrior	4/95	Codes/Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	2/92	Tip/Fix	Coal Crac Twins	7/94	Codes	Flashback	7/92	Tip	Ninja Warrior	5/95	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	2/92	Tip	Coal Crac Twins	12/92	Cheat	Flashback	11/92	Tip/Fuzzer	Ninja Warrior	10/92	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	10/92	Tip	Coal Crac Twins	4/94	Fuzzer	Flashback	9/93	Living	Ninja Warrior	7/93	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/95	Codes	Coal Crac Twins	3/95	Cheat	Flashback	3/94	Tip	Ninja Warrior	4/93	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	5/95	Fuzzer	Coal Crac Twins	3/94	Codes	Flashback	1/95	Codes	Ninja Warrior	3/94	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	10/95	Cheat	Coal Crac Twins	1/92	Cheat	Flashback	2/95	Fuzzer	Ninja Warrior	5/95	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	3/96	Cheat	Coal Crac Twins	12/92	Fuzzer	Flashback	3/95	Karten	Ninja Warrior	9/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	10/95	Tip	Coal Crac Twins	1/92	Tip	Flashback	11/95	Tip	Ninja Warrior	7/92	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/94	Tip	Coal Crac Twins	10/94	Fuzzer	Flashback	3/95	Codes	Ninja Warrior	11/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/92	Codes	Coal Crac Twins	1/94	Tip	Flashback	1/94	Tip/Code	Ninja Warrior	7/92	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	7/93	Codes	Coal Crac Twins	2/92	Tip	Flashback	1/92	Tip	Ninja Warrior	5/94	Codes	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	11/94	Klassiker	Coal Crac Twins	3/93	Cheat	Flashback	3/92	Living/Fuzzer	Ninja Warrior	9/94	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	5/93	Tip	Coal Crac Twins	2/95	Codes	Flashback	10/94	Tip/Fuzzer	Ninja Warrior	9/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	4/93	Karten/Tip	Coal Crac Twins	3/95	Living	Flashback	5/93	Living	Ninja Warrior	12/93	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	3/93	Cheat/Tip	Coal Crac Twins	1/96	Tip	Flashback	12/94	Tip	Ninja Warrior	10/91	Living	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/93	Fuzzer	Coal Crac Twins	3/93	Fuzzer	Flashback	2/95	Tip	Ninja Warrior	11/94	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	11/92	Living/Fix	Coal Crac Twins	10/92	Tip	Flashback	2/96	Tip	Ninja Warrior	12/94	Cheat	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	12/92	Cheat	Coal Crac Twins	2/96	Tip	Flashback	9/96	Tip	Ninja Warrior	1/93	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/93	Fuzzer	Coal Crac Twins	5/93	Tip	Flashback	9/94	Tip/Karten	Ninja Warrior	5/92	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	10/93	Cheat	Coal Crac Twins	12/93	Tip	Flashback	4/96	Cheat	Ninja Warrior	7/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	1/96	Codes	Coal Crac Twins	9/94	Tip	Flashback	9/95	Tip	Ninja Warrior	11/92	Fuzzer	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	5/94	Codes	Coal Crac Twins	5/94	Tip	Flashback	5/92	Tip	Ninja Warrior	12/92	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	3/95	Living	Coal Crac Twins	5/94	Fuzzer	Flashback	10/95	Tip	Ninja Warrior	9/94	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	10/94	Codes	Coal Crac Twins	9/94	Tip	Flashback	3/92	Karten	Ninja Warrior	5/94	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	2/96	Codes	Coal Crac Twins	1/93	Living	Flashback	2/95	Tip	Ninja Warrior	5/95	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/93	Living	Coal Crac Twins	5/92	Living/Karten	Flashback	1/94	Codes	Ninja Warrior	9/92	Tip	Star Trek 25th Anniversary	9/96	Codes
Alien Breed 30	9/94	Living/Karten	Coal Crac Twins	11/95	Living/Karten	Flashback	3							

motion game information sound presentation



Prolit Studio GmbH

Multimediaentwicklung,
Werbung und Grafik
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. 089 / 460 61 06
Fax. 089 / 460 32 15

Wo der Mensch
aus der Maschine
entsteht.

Ein Besuch bei Vierte Art



Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%	Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%	Lohar Mathias Super Soccer	12/94	Sport	74%	Star Crusader AGA	1/96	Simulation	74%
Addition	2/95	Compilation	miserabel	Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%	Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	Star Crusader CD	4/96	Simulation	78%
A320 Airbus Vol. 2	3/96	Simulation	48%	Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	Mad News	12/95	Simulation	85%	Starford	9/94	Simulation	78%
Alara CD	5/95	Action	34%	Dank (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Statix	4/96	Strategie	58%
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	86%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	MagIII ECS	4/96	Simulation	74%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
Alien Bash II	9/96	Action	77%	Dracula	7/94	Action	56%	MagIII AGA	4/96	Simulation	75%	Stem Siedler	10/94	Strategie	69%
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%	Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%	MagIII CD32	4/96	Simulation	71%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Alien Breed 3D AGA-CD	12/95	Action	87%	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%	Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%	Marbleous	3/95	Geschicklichkeit	66%	Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%	Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%	Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%	Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%	Dungeon Master II AGA	10/95	Abenteuer	85%	Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut	Superfrag CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Megahits Hockey	4/96	Sport	47%	Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Anstoss World Cup Edition	9/94	Sport	89%	Embryo	11/94	Action	38%	Monsters of Terror AGA	3/96	Action	58%	Super Skidmarks	5/95	Sport	85%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Super Skidmarks CD	10/95	Sport	86%
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Aquonaut	9/96	Action	72%	Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%	Nemac IV	4/96	Action	77%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Arcaid Pool CD	12/94	Sport	64%	Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%	Nothing But Tetris CD	7/96	Strategie	29%	Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Arya Vair	10/94	Action	44%	Evil's Doom	7/96	Abenteuer	77%	Oldtimer	3/95	Simulation	78%	Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Bangboo	11/95	Strategie	60%	Exile AGA-CD	12/95	Action	80%	Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%	Super Street Fighter Turbo (AGA-CD)	1/96	Action	82%
Banshee A1200	9/94	Action	83%	Exile AGA	1/96	Action	80%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	Super Tennis Champs	3/96	Sport	61%
Banshee CD	10/94	Action	83%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%	F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%	Overlord	2/95	Simulation	58%	Syndicate CD	10/95	Strategie	79%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Fears AGA	9/95	Action	88%	Paws of Fury	9/95	Action	62%	Tactical Manoeuvr 2	12/95	Sport	62%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	Fears AGA-CD	11/95	Action	85%	PGA European Tour	2/95	Sport	83%	Team 17 Collection Vol. 1	10/94	Compilation	super
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%	Teeny Weenys AGA	9/96	Strategie	68%
Battlefields CD	9/94	Action	19%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Box	2/95	Compilation	gut
Bazza'n'Runt AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%	Fifa International Soccer	12/94	Sport	85%	Pinball Illusions	12/94	Simulation	87%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Fighting Spirit CD	9/96	Sport	88%	Pinball Illusions CD	7/95	Simulation	89%	The Final Gate (AGA-CD)	5/96	Action	62
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%	Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%	Pinball Mania	11/95	Simulation	86%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%	Pinball Prelude	5/96	Simulation	77%	The Last Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%	Football Masters	7/95	Sport	39%	Pinball Prelude AGA	4/96	Simulation	78%	The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel	Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%	Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%	The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Big Four	10/94	Compilation	mittel	Fury of the Furies (CD)	7/94	Strategie	71%	Poker Nights Teresa Personality	9/94	Strategie	36%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bling!	2/95	Simulation	86%	Fußball Total	11/94	Sport	83%	Power Drive	3/95	Sport	58%	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Black Viper	4/96	Sport	52%	Fußball Total Indoors AGA	7/96	Sport	81%	Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
Black Viper CD	9/96	Sport	56%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Premier Manager 3	1/95	Sport	66%	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%	Gloom	10/95	Action	?	Primal Rage	12/95	Action	61%	Thomas 1 Engine & F. Pinball AGA	3/96	Simulation	44%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	Gloom AGA-CD	11/95	Action	?	Primal Rage	7/96	Action	59%	Tilemover	3/96	Strategie	58%
Bomb Mania	1/96	Strategie	62%	Gloom Deluxe AGA	3/96	Action	?	Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%	Timekeepers	5/96	Strategie	74%
Boris Ball	9/96	Geschicklichkeit	54%	Grand Overt 2	10/95	Strategie	66%	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Rally Championships	9/95	Sport	44%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	Guardian CD	11/94	Action	77%	Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Gunship 2000 CD	9/94	Simulation	85%	ranTrainer	9/95	Simulation	33%	Tomato für A1200	7/94	Simulation	74%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Horse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%	Return to Zantia	9/96	Abenteuer	68%	Total Football	7/96	Sport	63%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%	Reunion AGA	3/95	Simulation	86%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	Heimdall 2 CD	9/94	Abenteuer	75%	Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%	Trackball Manager 2 (AGA)	5/96	Sport	44%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Hillsway Lido (AGA)	5/96	Simulation	76%	Rise of the Robots	12/94	Action	91%	Trackball Manager 2	7/96	Sport	38%
Bubble & Squeak CD	11/94	Geschicklichkeit	87%	High Seas Trader	7/95	Simulation	68%	Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%	Trap Em AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
Bubble & Squeak	1/95	Geschicklichkeit	85%/87%	Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel	Roadkill CD	3/95	Sport	82%	Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%	Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut	Roadkill AGA	7/95	Sport	80%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%	Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut	Robinsons Requiem AS00	11/94	Abenteuer	72%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Bundesliga Manager Hit.	9/94	Sport	91%	Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%	Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%	Tubular Worlds	9/94	Action	64%
C32 Gamer Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%	Humans (CD)	7/94	Strategie	78%	Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%	Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%	Humans 3 AGA	7/96	Strategie	85%	Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%	Turning Points	10/94	Compilation	nies
Caribbean Disaster	3/96	Simulation	85%	Humans III CD	9/96	Strategie	79%	Ruff'n'Tumble	11/94	Action	91%	UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%	Imagers	5/94	Strategie	62%	Ruff'n'Tumble	7/95	Geschicklichkeit	71%	Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Cedric CD	3/96	Geschicklichkeit	76%	Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%	Ruff'n'Tumble	7/95	Geschicklichkeit	71%	Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%	Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%	Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%	Universe	10/94	Abenteuer	80%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%	In the Dead of Night	11/95	Abenteuer	48%	Samba Partie	9/96	Sport	70%	Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%	Sensible Golf	9/95	Sport	55%	Valhalla & The Fortress of Eve	9/96	Abenteuer	55%
Citadel	11/95	Action	77%	J. Pond 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%	Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%	Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%	James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%	Sensible World of Soccer	11/94	Sport	87%	Virocap	9/95	Action	72%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilation	super	Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%	Sensible World of Soccer	7/96	Sport	82%	Virocap AGA	9/95	Action	74%
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%	Jimmy's Fantastic Journey	9/96	Geschicklichkeit	72%	Shadow Fighter	2/95	Action	79%	Virtual Karting AGA	1/96	Sport	37%
Coala	1/96	Simulation	69%	Jungle Strike	1/95	Simulation	85%	Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%	Vital Light	10/94	Strategie	41%
Coala AGA	1/96	Simulation	70%	Jungle Strikes CD	3/95	Simulation	87%	Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%	Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Colonization	9/95	Simulation	91%	K 240	9/94	Simulation	77%	Shaq-Fu	2/95	Action	58%	Watchtower	4/96	Action	68%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut	Kick Off 3	10/94	Sport	70%	Shaq-Fu AGA	3/95	Action	60%	Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Corkers	10/94	Compilation	schwach	Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%	Siena Soccer World Chalk. - Ed.	7/94	Sport	70%	Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Cricket Masters	7/95	Sport	10%	Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%	Sim City 2000	12/94	Simulation	85%	Whale's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Cross Check	1/95	Sport	50%	Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%	Sim Classics	10/94	Compilation	super	Wheelspin AGA	10/95	Sport	66%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%	Killing Grounds AGA 2 MB9/96	Action	86%	Simon the Sorcerer CD	10/94	Abenteuer	86%	Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%	
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%	Killing Grounds AGA 4 MB9/96	Action	91%	Skat Royal	12/94	Strategie	51%	Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%	
Down Patrol	3/95	Simulation	80%	Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach	Skeleton Krew	3/95	Action	75%	Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
D-Day	9/94	Strategie	63%	Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%	Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%	World Atlas CD	5/96	PD Games	42%
Death Mask	4/95	Action	65%	Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%	Skyworker	3/95	Simulation	48%	World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
Death Mask CD	7/95	Action	67%	Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%	Slamfitt (AGA)	5/96	Simulation	91%	World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Death or Glory	5/94	Abenteuer	85%	Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%	Soccermania	10/94	Compilation	gut	Worms	12/95	Strategie	88%
Der Clou! CD	9/94	Strategie	87%	King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%	Soccer Kid CD	11/94	Geschicklichkeit	85%	Worms AGA-CD	1/96	Strategie	89%
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%	Klondike & Demon	12/95	Strategie	52%	Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%	XPS AGA	9/96	Action	79%
Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%	Last Action Hero	7/94	Action	44%	Spaceward Hol	7/94	Strategie	61%	X-Treme Racing AGA	3/96	Sport	66%
Der Meister A500	9/95	Simulation	46%	Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%	Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%	X-Treme Racing Datadisk AGA	5/96	Sport	82%
Der Produzent AGA	7/96	Simulation	81%	Leading Lap	11/95	Sport	73%	Speris Legacy	11/95	Abenteuer	81%	Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Der Reeder	10/95	Simulation	86%	Legends AGA	9/96	Abenteuer	85%	Speris Legacy AGA-CD	3/96	Abenteuer	79%	Zeewolf 2	4/96	Simulation	77%
Der Reeder AGA	10/95	Simulation	86%	Lil' Devil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%	Spherical Worlds	5/96	Action	57%	Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Der Seelentum AGA	7/95	Abenteuer	79%	Lollipop	7/95	Geschicklichkeit	75%	Spherical Worlds CD	7/96	Action	55%	Zonked	11/94	Strategie	72%
Der Seelentum CD	9/95	Abenteuer	85%	Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%	Stable Masters	7/95	Sport	46%	Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
Der Trainer	7/94	Sport	80												



AMIGA
CD
JOKER

AMIGA

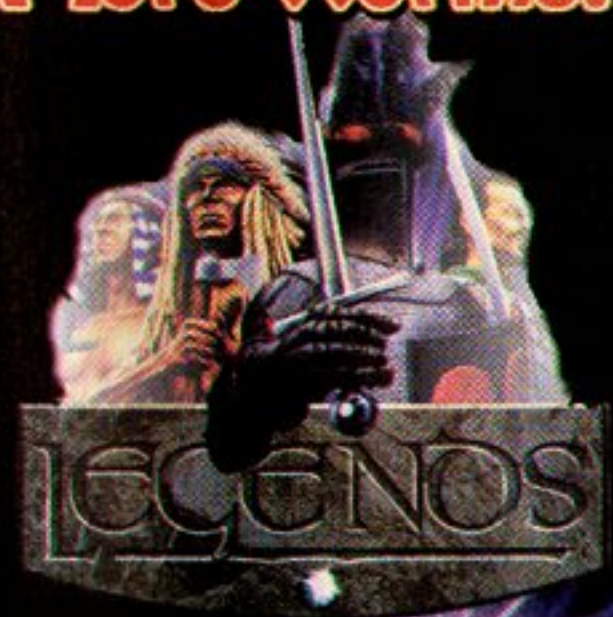
CD-



MULTIMEDIA
AUF AMIGA

**DER CD-BAUKASTEN
DAS VOB
PCMCIA-COMBO**

Oh yes...
More Worms.



NEMAC IV



**7 neue Utility-CDs
CD-Kopierprogramm
Audio-Sampler**





Der CD-Baukasten DAS VOB PCMCIA-COMBO

Das PCMCIA-Combo komplett mit CD-ROM



Jetzt rollen die CD-RÖMer von allen Seiten auf den A1200 zu: Erst im letzten Heft hatten wir „Q-Drive“ und „Easy CD-ROM“ unter die Lupe genommen, nun folgt eine interessante Alternative aus dem Hause VOB!

Im Unterschied zu Amiga Technologies und Telmex mit ihren fixfertigen Komplettpaketen bietet VOB diverse Kombinationsmöglichkeiten bzw. Ausstattungsvarianten an. Die Basis bildet dabei immer ein EIDE-Controller mit Anschlüssen für maximal vier externe Geräte. Das können (nicht bootfähige!) Festplatten, Wechselplatten oder Streamer sein, in der Praxis dürften aber meist CD-RÖMer angeklemt werden. Als den derzeit optimalen Kompromiß in puncto Preis und Leistung haben wir dafür testweise ein Hexspeed-Laufwerk ausgewählt.

DER ANSCHLUSS

...ist binnen Sekunden durchgeführt: Der PCMCIA-Stecker (er enthält zugleich den Controller) landet im Port links am A1200, die Audiokabel werden samt Mischweiche für den Com-

puter- bzw. CD-Sound hinten an dem eleganten Gehäuse geparkt, wo auch Ein/Aus-Schalter und Stromstecker sitzen. Das Netzteil ist im Inneren untergebracht, was zusammen mit den stabilen Metallsteckern und der vertrauenerweckenden Verkabelung einen professionellen Gesamteindruck ergibt. Nein, hier erinnert nichts an die wackligen Basteleien vergangener Tage. Die Installation der Treiber-Software auf Festplatte geht locker von der Hand, ein reiner Diskettenbetrieb ist grundsätzlich nicht vorgesehen – mit etwas Handarbeit geht es aber doch. Und das sogar am A600, auch wenn man dort mangels AGA-Chipsatz auf CD³²-Zockware verzichten muß.

DER SPIELBETRIEB

Am A1200 ist das freilich oft kaum anders: Die CD³²-

Emulation konnte altbekannte Problemfälle manchmal gar nicht erst booten, häufiger versagte auch die Steuerung, es wurden keine Musikstücke von CD abgespielt oder Spielstände nicht gespeichert. Besonders auffällig waren die Probleme beim Abspielen einiger CDXL-Intros und die komplett fehlenden Justiermöglichkeiten für Landessprache, RAM-Abschaltung, CD-Tempo und Speicherpfad. Immerhin gelang dem Combo-Paket dafür auf Anhieb der Start von berüchtigten Absturzkandidaten wie „Soccer Kid“ oder „Pirates Gold!“, zudem gab es beim „Roadkill“-Movie und dem „Bubble & Squeak“-Game nicht die sonst üblichen Ruckeleien. Mit viel Schweiß, Tränen, Shell-Einsatz und dem Heranziehen systemfremder Emulatoren („CD-Boot“) ließen sich schließlich doch vergleichbare Ergebnisse wie bei den konkurrierenden Laufwer-



ken erzielen. Von diesen speziellen CD³²-Fällen abgesehen, machten die meisten via Workbench startbaren bzw. aktuellen Games aber keine Schwierigkeiten.

TOOLS & AUDIO

Zur reinen Freude gerät die Arbeit mit dem PCMCIA-Combo beim Einsatz von PD-Compilations oder CD-

Tools, die der sechsfach schnelle Läufer mit bis zu 900 KB/s ins RAM schaufelt. Dabei sichert ein beiliegender Patch den gleichzeitigen Betrieb von VOB-Combo und Speicherkarten bzw. Beschleuniger-Boards mit mehr als 4 MB RAM; bei „Q-Drive“ und „Easy CD-ROM“ tauchten hier ja vereinzelt Probleme auf. Dafür könnte die Software-Ausstattung ruhig reichhaltiger sein: Außer den Treibern liegt nur die eingeschränkt nutzbare Shareware-Version des Audio-players „Juke Box“ bei, dazu ein Tool, das Musik-CDs nach Einlegen ohne weitergehende Eingriffsmöglichkeit automatisch abspielt. Wenn zusätzlich

Amiga-Audio beigemischt wird, ist wegen des unausgewogenen Lautstärke-Pegels der Sound von CD übrigens hörbar leiser.

DAS FAZIT

Das VOB PCMCIA-Combo ist solide gearbeitet, praxistauglich und weist einige technische Feinheiten auf – gerade bei älteren Spieliteln zeigt es aber auch ein paar empfindliche Schwächen. (rl)

VOB PCMCIA-COMBO

Solide aufgebautes, aber mit Detailmängeln behaftetes Paket aus CD-ROM und EIDE-Controller für A600/A1200

Hersteller: VOB

Preis: PCMCIA-Controller 199,- DM

Komplett mit Quadrospeed 399,- DM

Komplett mit Zehnfach-Speeder 719,- DM

Andere Konfigurationen und Leergehäuse auf Anfrage

Bezug: VOB, Tel.: 0231/961 02 80

Liegt leider nur in der Shareware-Version bei: der Audioplayer „Juke Box“



Dieser Rücken kann entzücken: Netz- und Audio-Stecker sowie der Ein/Aus-Schalter sind fest eingebaut

demo ab, sound läuft!



**3 brandneue
Audio-CDs
aus der Amiga-
Demoszene jetzt exklusiv
im**

Hört sich gut an: eine Longplay-Scheibe aus TRSI-Produktion (jeweils 60 bis 75 Minuten Musik der verschiedensten Stilrichtungen)

– gibt es schon für **29,- DM**

– alle 3 gar für nur **75,- DM!**

Bestelladresse:

Joker Verlag • „Joker Shop“ • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.



Und... Action!

Die im Frühjahr veröffentlichte Dungeonballerei galt als die technisch aufwendigste im Floppy-Reich, bis sich die „Killing Grounds“ aus dem Softwareozean erhoben. Mit einer CD-Konvertierung der Extraklasse wollen die Programmierer von ZenTek nun verlorenes Terrain zurückerobern.



Unter Beschuß



mit R2D2 aus „Star Wars“ aufweist. Vor allem durch ihre bemerkenswert schlechte Laune zeichnen sich die beiden brandneuen Zwischengegner aus, und ein zwei Etagen hoher Mech verschafft sich schon durch seine schiere Größe den nötigen Respekt. Zum Trost hat man neuerdings den Schwierigkeitsgrad variabel gestaltet, wobei speziell das „Easy“-Setting sehr beruhigend auf die Feinde wirkt: Sie schießen dann recht verhalten und sind oft bereits nach nur einem Treffer bewegungsunfähig geballert.

DAS GEISTERHAUS

Die 3D-Kulissen beeindruckten schon vorher mit bewegten Ventilatoren, toll animierten Türen, bildfüllenden Explosionen und dergleichen Details. Man hat sie neuerdings zwar dezent überarbeitet und einzeln auch mit anderen Texturen verziert, aber an baulichen Besonderheiten (Treppen, Emporen etc.) herrscht nach wie vor ein empfindlicher Mangel – das selbe gilt für Knobeleyen, die über die traditionelle Aufgabenstellung „Finde Schlüssel A zu Tor B“ hinausgehen. Die

Der hollywoodreife Titel soll vermutlich andeuten, welchen Aufwand das Regensburger Team für die CD-Umsetzung getrieben hat: Steuerung und einige Stellen des Gameplays wurden überarbeitet, dazu entwarf man zehn neue Levels – und hüllte das Ganze schließlich in eine Power-Präsentation, die am Amiga ihresgleichen sucht.

GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN

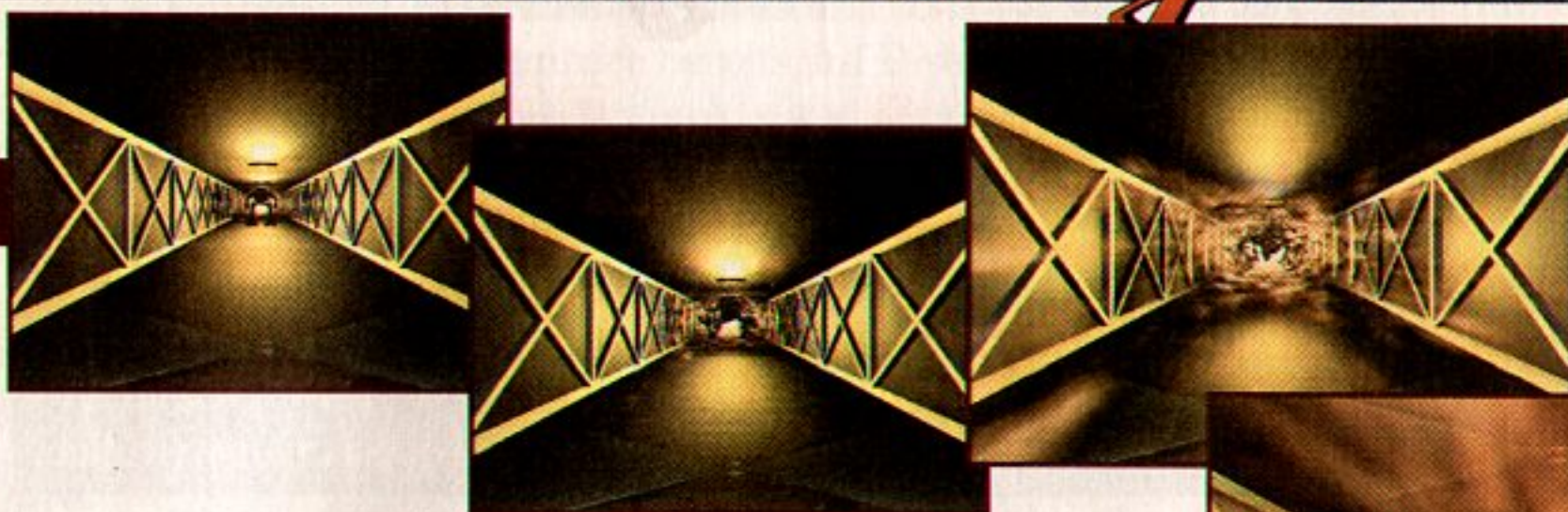
Daher erzählt nun auch ein Digi-Film die Vorgeschichte, während dieser Job anno Floppy (von kleinen Anim-Sequenzen mal abgesehen) noch größtenteils der Anleitung überlassen blieb. Die Story selbst blieb freilich unverändert: Im Jahre 2048 übergeben die Großmächte dieser Welt die Verfügungsgewalt über ihre Militärapparate an ein kunstreich vernetztes System von Verteidigungscomputern und etwas später dann an den namengebenden Großrechner. Eines Tages brennen der

zentralen Silikon-Spinne aber die Sicherungen durch, und sie probt den Aufstand. Ergo muß der Spieler nun einen Droiden durch die 40 Stockwerke des bestens gesicherten Nemac-Komplexes steuern, um dessen Hauptreaktor zu zerstören.

ROBOT WARS

In der Praxis läuft man dazu nach Belieben durch zoomende 3D-Keller und meuchelt heranrückende Wachroboter mit Hilfe von begrenzt munitionierten Laserkanonen, Karabinern, Mörsern und auf Kommando explodierenden Sprengladungen nieder. Die altbekannten Angreifer überraschen hin und wieder durch neue Taktiken, es wurden aber auch ein paar frische Gegner engagiert – etwa eine fliegende Haftmine und ein aggressiver Winzling, der eine verblüffende Ähnlichkeit





Ein Ausschnitt aus dem CD-Movie

branchenüblichen Sammelwaren und Gimmicks wie verschiebbare Explosiv-Fässer können nicht darüber hinwegtäuschen, daß Nematic IV in puncto Abwechslung wenig originelle Ideen bietet. Dem Leveldesign hätten eine steilere Spannungskurve und mehr Überraschungsmomente durchaus gutgetan; hier besteht nach wie vor Handlungsbedarf gegenüber den „Killing Grounds“ der Alienröster von Team 17.

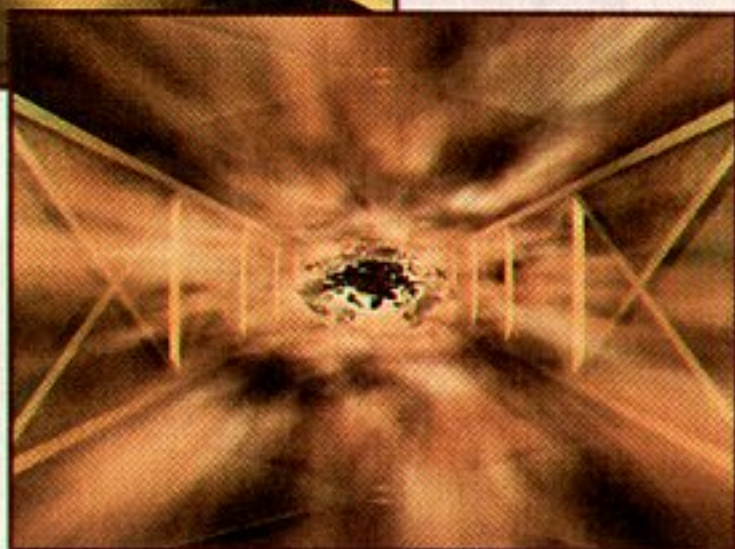
IM WESTEN NICHTS NEUES?

Aber auch Kritiker müssen zugeben, daß die mit dem Rendertool „Imagine“ erstellte CD-Präsentation erhebliche Reize entfaltet. Zudem kommt hier erstmals bei einem Amiga-Game ein Movieplayer zum Einsatz, der Digifilme direkt von CD in astreiner Fullscreen-Qualität bei vollem Multicolor abspielt. Im Interesse der Qualitätssicherung sollten sich dann aber schon eine 68030-CPU unter der AGA-Haube und ein Quadrospeed-Laufwerk am Controller befinden. Gut, im Prinzip kann sich der Director's Cut auch mit weniger Hardware-Power noch sehen lassen: Ein A500 mit 2 MB RAM und passendem RÖMer reicht theoretisch aus, vorausge-

setzt, man akzeptiert 64 Farben (statt 256) und ein gemütlich vor sich hin ruckelndes 3D-Scrolling. Die Konfigurationsmöglichkeiten für die Screenmodi bzw. -auflösung sind dann aber nicht so flexibel wie bei einem Rechner mit AGA-Chipsatz, wo auch Grafikkarten oder 3D-Brillen wie die „i-glasses!“ unterstützt werden. Ganz außen vor bleiben lediglich CD³²-Konsolen, die nicht mit einem SX³²-Modul ausgerüstet wurden.

WAS VOM TAGE ÜBRIG BLIEB

Der Vollständigkeit halber sei kurz noch auf einige Nettigkeiten der Programmierer hingewiesen; etwa die volle Multitasking-Tauglichkeit und die beinahe systemübergreifende Kompatibilität des Games, das nicht mal vor der High-Tech-Freundin „DraCo“ zurückschreckt. Praktisch bedeutsamer sind sicherlich die Automappingfunktion, die komfortable Speichermöglichkeit nach jedem Kerker und nicht zuletzt die anpassungsfähige Steuerung, die neben Maus, Stick und Tastatur neuerdings auch CD³²-Pads unterstützt – jedenfalls sagte man uns das, bei unserem Vorabmuster hat's leider nicht geklappt. Auch die Soundkulisse muß man in den höchsten Tönen loben: Die orchestrale Titelmusik kommt zwar nicht von CD, klingt aber danach. Und die Sound-FX unter-



malen das Geschehen bis auf ein paar nervige Schußgeräusche immer sehr passend. Die letzte gute Nachricht ist für die Besitzer der Floppyversion bestimmt, denn diese erhalten die CD-Variante vom deutschen Vertrieb Software Store gegen Einsendung des Kaufbelegs zum Sonderpreis von 39,- DM. Die Anschaffung lohnt sich freilich auch zum regulären Tarif, denn die schicke Präsentation tröstet bei diesem neu geschnittenen „Actionstreifen“ über sämtliche inhaltlichen Schwachstellen hinweg. (rl)

NEMAC IV – DIRECTORS CUT (ZENTEK)

BALLERDUNGEONS

79%
„AUFGEBOHRT“



GRAFIK	85%
ANIMATION	88%
MUSIK	81%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	72%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 59,-



EINGABEMEDIUM SPEICHERBAR DEUTSCH	PAD/STICK/MAUS/TASTATUR SPIELSTÄNDE/EINSTELLUNGEN KOMPLETT
---	--

Einer der neuen CD-Angreifer



Und wo steckt C3PO?
Explosive Kellerkriege...





Das wurmstichige Add-On

Oh yes... More Worms!

Die Kampfwürmer von Team 17 halten mit taktischem Geschick nun schon geraume Zeit die Spitzenposition der Amiga-Charts, im Internet gibt's passende Newsgroups, und Customlevels überschwemmen die Mailboxen – da war eine CD wie diese quasi unausweichlich.

Hier bekommen Wurmdompteure mit einem Rechner samt CD-ROM-Laufwerk also auch ohne Modem Zugriff auf rund 1.000 Levels, die der Phantasie Gleichgesinnter entsprungen sind: 80 Quellen aus aller Herren Länder wurden für die Sammlung herangezogen. Ohne das Hauptprogramm sind sie freilich wertlos (daher auch keine explizite Joker-Wertung), schon überhaupt, wenn man es gar nicht kennt. Daher zunächst ein schneller Einführungskurs für ahnungslose Wirbeltiere...

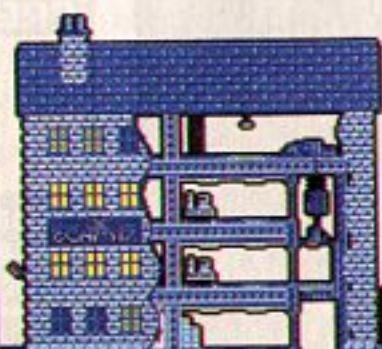
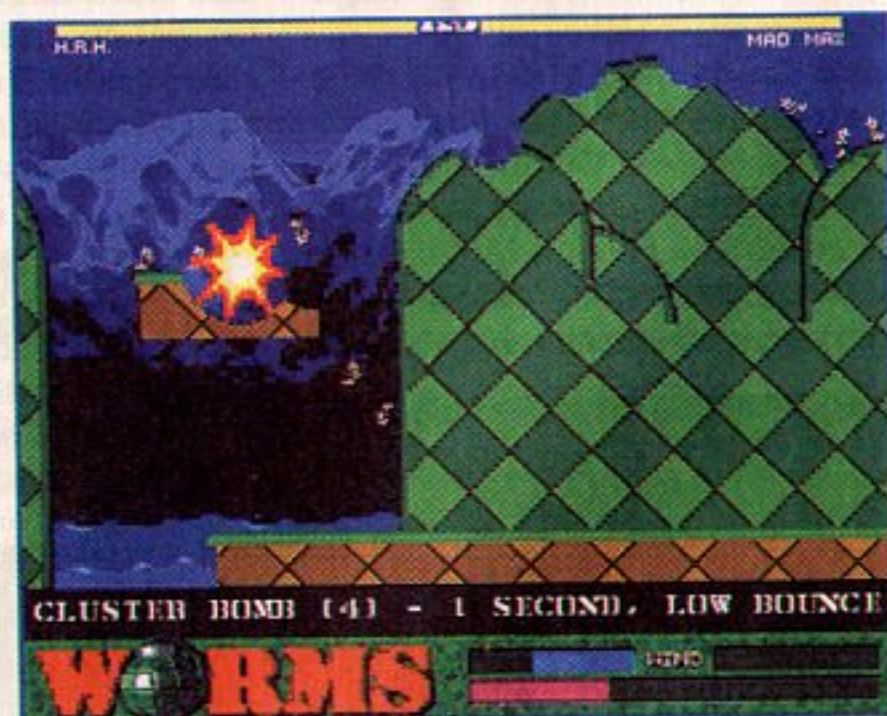
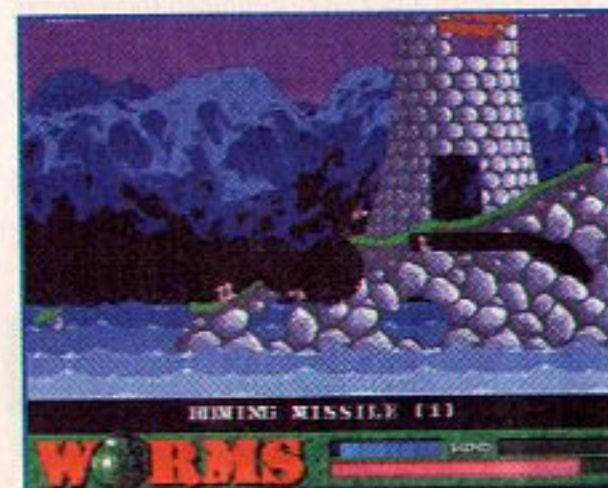
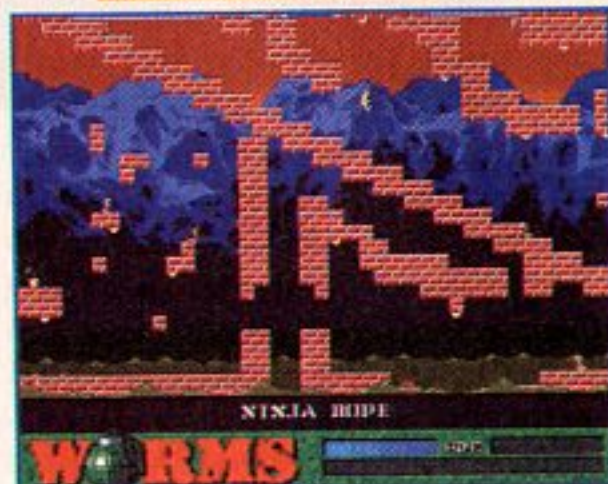
Das Kultspiel erinnert entfernt an „Lemmings“ und stellt in jedem Abschnitt zwei bis vier Trupps militanter Würmer einander gegenüber. Die jeweils vier rosa Kriecher pro Platoon gehen ihren Gegnern nun mit Bazookas, Granaten, Schrotflinten etc. an den Kragen, wobei Gags wie Dragonpunches à la „Street Fighter“, explodierende Schafe oder Bananenbomben durchaus keine Seltenheit sind. Und da das Spiel überdies die Möglichkeit bietet, durch zehnstellige Ziffernkombinationen immer neue Schlachtfelder zu generieren oder entsprechend formatierte Bilder zu laden, war für Abwechslung von jeher gesorgt. Dank Blittersoft braucht man jetzt nur noch knapp 30 Mäuse, und der strategische Action-Spaß kann noch vor „Worms 2“ weitergehen.

Daß bei einer Vielzahl verschiedener Autoren auch die unterschiedlichsten Kampfstile (von strategisch-vorsichtig bis rücksichtslos-direkt) vertreten sind, stand zu erwarten, allerdings auch, daß manche Kreationen kaum mehr als spontan hin-

geklatschte Farbflecken sind. Zudem muß beim Spiel von Festplatte berücksichtigt werden, daß einzelne Hintergrundbilder ihrer Größe wegen nur mit zusätzlichem Speicher geladen werden können. Trotz dieser Einschränkungen finden sich auf der CD aber genügend Perlen, die durch Originalität und durchdachtes Leveldesign bestechen. Und quasi als Bonus warten darüber hinaus unzählige Bausteine zum Erstellen eigener Kampfarenen. Daß diese den gleichen Qualitätsschwankungen unterworfen sind wie die Instant-Levels, liegt in der Natur der Sache.

Für alle, denen die drei originalen Sprachkommentare zu wenig sind, befinden sich auch noch weitere Samples auf der Scheibe. Falls diese die Größe der Originalfiles überschreiten, kann es zwar schon mal zu einem Systemabsturz kommen, doch auch hier gilt: Probieren geht über studieren. Und wer dann seinen Kommandokriecher etwa „Hasta la vista, Baby!“ sagen hört, wird für alle Ungemach entschädigt. Zum Weiterkopieren ist last but not least das „Worms“-Demo vorhanden, außerdem liegen alle Files nochmals in gepackter Form vor. Kurzum, wer „Worms“ mag, der wird von diesem umfassenden Add-On begeistert sein. Und wer „Worms“ nicht mag, der... hat vermutlich ohnehin nicht bis hierher gelesen. (mz)

Hier einige der Highlights...



OH YES... MORE WORMS!
(BLITTERSOFT)

PREIS DM 29,-

CD

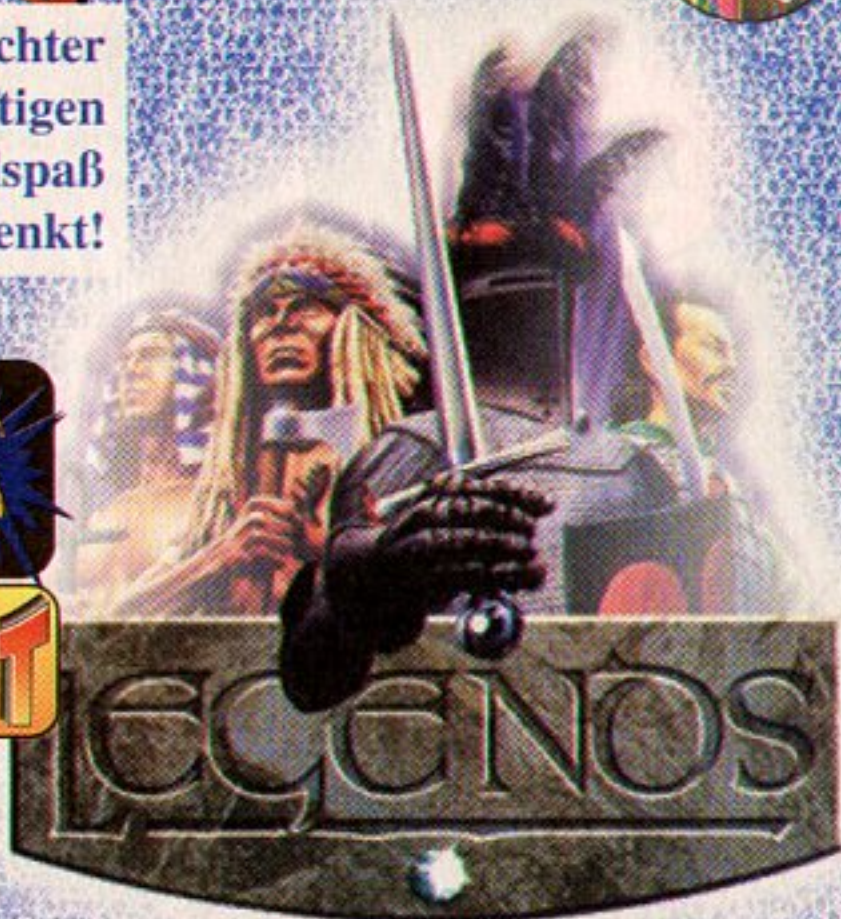


Obwohl das Actionadventure bereits auf Disk ein echter Hit war, gönnt uns Krisalis nun noch einen kräftigen Nachschlag in Sachen Steuerung, Sound und Spielspaß – und hat bei der Versilberung sogar den Preis gesenkt!



Auf dem Weg zum Obermotz

Wild ist der Westen



In wechselnder Gestalt muß der Spieler das Chaos beseitigen, welches vergnügungssüchtige Aliens in vier verschiedenen Epochen auf unserer Erde angerichtet haben. Auf dem Reiseplan stehen der Wilde Westen, monsterverseuchte Pyramidenlabyrinth, das mittelalterliche England, die Chinesische Mauer und schließlich der finale Showdown im Raumschiff der Störenfriede.

Unabhängig von Raum und Zeit warten stets informative Schwätzchen, das nötige Sammelmateriel für die nicht übermäßig schwer gestrickten Rätsel und die unvermeidlichen Scharmützel mit den umherstreifenden Feindesscharen auf den Ordnungshüter. An Gegnern gibt es bis zu vier Obermotze pro Level, doch bereits das gemeine Fußvolk hat hier anscheinend mehr Leben als eine Katze und taucht unverdrossen immer wieder an denselben Stellen auf. Aber mit Geduld, Spucke und der richtigen Taktik zwingt man die Kerle allesamt in die Knie, wofür man nach ihrem Ableben auch mit energispendenden Herzchen belohnt wird. Eine gewisse Ausdauer ist allerdings schon gefragt, denn mit den einzelnen Spielabschnitten ist man locker ein, zwei Stunden beschäftigt, und das jeweilige Paßwort gibt's immer erst am Ende – mal eben zwischendurch abspeichern geht leider nicht. Langeweile kommt dabei trotzdem nicht auf, das verhindern schon die vielen netten Zwischenspielchen: Nach

dem Erledigen eines Endgegners kann man sich z.B. beim Bekämpfen altägyptischer „Space Invaders“, bei der Entenjagd oder in einem mehrere Screens umfassenden Jump & Run zusätzliche Continues erspielen. Auch sonst sorgen kleine Einlagen wie ein Dartgame oder eine Partie „Tank Attack“ immer wieder für willkommene Abwechslung.

Während das knuddelige Heldensprite durch die detailreichen und schön bunten Draufsichtlandschaften (in der Art von „Speris Legacy“) läuft, wird es von einem gut einstündigen CD-Soundtrack begleitet. Die silberne Legende ist nicht nur wesentlich musikalischer, auch die FX klingen hier etwas satter als in der Disk-Version. Außerdem steuert es sich per Pad nochmals eine ganze Ecke bequemer durch die Zeit, da man jetzt nicht mehr in die Tasten greifen muß, um die Übersichtskarte oder den Inventory-Screen aufzurufen, eine Waffe auszuwählen oder die letzten 32 Einblend-Texte durchzulesen. Aber am erstaunlichsten ist wohl, daß den Konsoleros und AGA-Amigos mit Scheibenschleuder (zusätzliches Fast-RAM wird nicht benötigt) trotz all dieser Pluspunkte auch noch ein Preisnachlaß von zehn Markern gegenüber dem Floppy-Original eingeräumt wird.

Fazit: Wenn einem so viel Gutes wird beschert, dann ist das schon ein zusätzliches Wertungspunktchen wert! (st)



Ein Samurai ist auch dabei

LEGENDS (KRISALIS/MANYK)

ACTION - ADVENTURE

86%
„SPITZE“



GRAFIK	68%
ANIMATION	62%
MUSIK	78%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	88%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 39,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD
LEVELCODES
SCREENTEXTE



DER MASSEN-DUPLIKATOR

Auf den Floppybetrieb zugeschnittene Kopierprogramme gibt's wie Lametta am Weihnachtsbaum, aber ein entsprechendes CD-Tool fehlte bisher. Jetzt hat VOB für 199,- DM die Marktlücke dichtgemacht.

Dabei ist es dem CD-Copy völlig gleich, ob die Audio-, Video- oder sonstigen Daten eventuell im Multisession-Format untergebracht sind – alles wird vom Quell- auf ein beliebiges Ziellaufwerk (z.B. einen CD-Brenner) transportiert. Wer dagegen Audiotracks als Samples einlesen, bearbeiten und in mannigfaltigen Formaten abspeichern oder per CD-Recorder vervielfältigen will, kommt noch etwas preiswerter weg: CD-Audio ist bereits für 99,- DM erhältlich. Beide Programme unterstützen eine Vielzahl von CD-Laufwerken und sind erhältlich bei VOB, Tel.: 0231/961 02 80

Hier wieder die aktuellste Auswahl an neuen CD-Compilations.

So enthält **Aminet 13** für 25,- DM das übliche Sammelsurium an schicken Demos, Games und Tools, dazu den feinen Animator „Main Actor“ nebst passenden Movies. Noch mehr davon finden sich auf dem CD-Quadropack **Aminet Set 3** – nicht zu vergessen, daß hier im Preis von 59,- DM die Vollversionen von Progis wie „Imagine 4.0“ (Render-Tool),

„XiPaint 3.“ (Malprogramm) oder „OctaMED 5“ (Sound-Werkzeug) mit enthalten sind! Keinen Pfennig mehr kostet auch das **Print Studio Pro**, dessen CD u.a. mit Colorfonts und Clip Arts aufwartet. Genau wie beliebige Bilder werden sie mittels Dithering und Farbkorrektur hervorragend zu Papier gebracht. Und als Retter in der Not präsentiert sich schließlich das **Amiga Repair Kit** mit Antilösch-Utilities wie „Disksalv 4.0“ oder „Recovery“

zum Preis von 79,- DM. Auch dies wieder ein Auszug aus den unergründlichen Tiefen von Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78



DER CD-KOMIKER

Der in Userkreisen einschlägig bekannte Comic-Held Hermann trieb sein Unwesen bislang ja bei den Kollegen eines anderen Verlags – jetzt hat es ihn auch auf eine eigene CD-ROM verschlagen!

Die Scheibe mit dem Titel **Hermann der User & Co.** beinhaltet massenweise bunte Bilder, zum Eigenbau und zur Sofort-



betrachtung gedachte Animationen, einen Comic-Workshop,

etwas PD-Software sowie natürlich zahlreiche Fertig-Cartoons. Zu Euch kommt sie gegen einen Betrag von 49,- DM direkt aus Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78



Exakt 300 kunterbunte Clip Arts hat der Media Verlag auf seiner neuen CD-ROM **FunClips** versammelt. Die Bildchen liegen thematisch

DER BILD-SCHÖNE SILBERLING

sortiert bzw. in vier unterschiedlichen Farbtiefen vor und sind bereit zum Import in jedes Malprogramm oder DTP-Tool. Der Preis wiederum liegt auch irgendwo, und zwar bei moderaten 39,- DM. Alles Weitere weiß der Media Verlag, Tel.: 08387/92 22 22



AMIGA CD-SENSATION Golden Games



DER CD-ZOCKER

Einen Rundumschlag quer durch alle verspielten Genres verspricht die neue **Amiga CD-Sensation – Golden Games**. Auf der Silberscheibe finden sich mehr als 500 MB an meist fixfertig installierten PD-Games der unterschiedlichsten Gattungen, Cheating-

Tools, zahlreiche Demos, Editoren und Zusatzlevels zu kommerziellen Titeln, sowie Tips, Tricks, Patches und Sourcecodes. Wer dafür Bedarf hat, meldet sich mit 19,90 DM in der Hand bei Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

HEISSE PREISE!

Games

A320 Airbus Volo 2	59,99
Allen Breed 3D - Killing Grounds (AGA)	59,99
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	59,99
Breathless (nur AGA)	59,99
Caribbean Disaster	49,99
Colonization (dt.)	79,95
Dungeon Master 2 (nur AGA)	79,95
Erben der Erde	59,95
Extreme Racing (nur AGA)	49,99
Fightin' Spirit	69,99
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hartrick (Karion, dt.)	69,99
Magi (dt.)	79,99
Monkey Island 2 (dt.)	59,99
Nemac IV	49,99
Obsession	49,99
Pole Position (dt.) *	89,99
Primal Rage (nur AGA)	59,99
Samba Partie (dt.)	69,99
Slam Tilt (nur AGA)	49,99
Soccer Stars 95: Fita Soccer, Kick Off 3, Anstoss, Premier Manager 3	69,99
Tiny Troops *	59,99
Virtual Karting (nur AGA)	49,99
Worms (dt.)	59,99
Z**	59,99

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Behind the Iron Gate	19,99
Civilization	39,95
Der Reader (dt., A500)	AKTIONSPREIS 49,99
Der Seelenturm (nur AGA)	29,99
Dune 2 (engl.)	29,95
F1 (dt.)	29,95
Fields of Glory	29,99
Gunship 2000 (nur AGA)	29,99
Lothar Mathäus	9,99
ranTrainer (dt.)	29,99
Sensible World of Soccer Euro Edition	39,99
Space Hulk	29,99
Super Tennis Champs	39,99
Syndicate (engl.)	29,95
Turbo Trax	29,99
UFO - Enemy Unknown	39,95
Zeppelin (dt.)	29,99

Disketten

3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,99
-------------------------	------

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Unser Tip des Monats:

Fightin' Spirit

Gegen Ende des Jahrtausends wartet die ultimative Schlacht auf Sie!

ECS oder AGA-Version je

69,99



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NH-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! - Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Media Point Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Media Point Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Media Point Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102	Media Point Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 160 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill	Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: in Vorbereitung! Straßenbahn 404 Heinrichstraße
Media Point Berlin - Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 8 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarierpl.	Media Point Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Media Point Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Media Point Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10	Media Point ??? ... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Ab 04.10.96 endlich auch in Dortmund

DAS MAGAZIN, AUF DAS EINE GANZE BRANCHE GEWARTET HAT!

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte insider abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Name / Vorname _____

Kontoinhaber _____

Straße / Hausnummer _____

Konto-Nr. _____

PLZ / Wohnort _____

Geldinstitut _____

Bankleitzahl _____

Datum / 1. Unterschrift _____

per Vorkasse: ☐
Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch: ☐
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOPIELINDUSTRIE



Gegen Gewerbenachweis gratis!

HALBJAHRES-ABO für nur 30,-DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch. Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie - gegen Gewerbenachweis - Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Was macht eigentlich



Der kluge Kopf hinter clickBOOM: Alexander Petrovic

Die kanadischen Newcomer bewiesen gleich mit ihrem Erstlingswerk „Capital Punishment“ eindrucksvoll, daß sie derzeit zur Elite der Amiga-Programmierer zählen. Höchste Zeit, das Team mal ins Rampenlicht zu zerren: Was hat clickBOOM bisher gemacht, was ist für die Zukunft in Planung?

Genaugenommen sind die „Kapitalen Bestrafer“ die Unterabteilung einer Unterabteilung: Ein fester Bestandteil der für Grafikdesign zuständigen Firma Graphic Lane ist Pxl computers, und dort wiederum brachte man anno 1994 die zehn Mann starke Programmiertruppe clickBOOM zusammen – unter der versierten Projektleitung von Alexander Petrovic sollten sie es mit den renommierten Spieleherstellern aufnehmen. Wir unterhielten uns mit eben diesem Mann, der auszog, um die eingesessene Konkurrenz das Fürchten zu lehren...



C · L · I · C · K BOOM

Von der Skizze bis zum (fast) fertigen Helden



?: Der erste Streich gleich ein Mega-Hit, da kann man wirklich nur gratulieren! Um so erstaunlicher, daß man von „Capital Punishment“ zuvor eigentlich nur via Internet und einige wenige Anzeigen gehört hatte. Woher diese vornehme Zurückhaltung?

AP: Nun, gerade als Neulinge wollten wir im Vorfeld nichts versprechen, das wir letzten Endes dann nicht würden halten können. So war ja beispielsweise als Veröffentlichungstermin zunächst Freitag, der 13. September, geplant, doch hat sich das Erscheinen dann eben doch noch um einige Wochen verzögert. Davon abgesehen wollten wir uns bis zuletzt auf die Verfeinerung des eigentlichen Spiels konzentrieren können, um unser Publikum dann um so positiver zu überraschen.

?: Das ist Euch ja nun auch fraglos gelungen – vielleicht ganz gut, daß Ihr Freitag, den 13., verpaßt habt. Andererseits drängt sich schon die Frage auf, warum das Debüt ausgerechnet aus dem von der Konkurrenz doch ohnehin stark besetzten Prügel-Genre kommen mußte?

AP: Hier gibt es ja nicht umsonst so viele Games,

Kampfsportspiele interessieren eben seit jeher eine große Anzahl von Computerspielern. Trotz dieser Breitenwirkung existierte aber noch kein wirklicher Amiga-Meilenstein, als wir 1994 mit der Arbeit an „Capital Punishment“ begannen. Kurzum, in erster Linie wollten wir das Risiko minimieren, ein Meisterwerk zu programmieren, das sich dann in Ermangelung einer Zielgruppe nicht verkaufen läßt.

?: An Selbstbewußtsein hat es euch somit offenbar nicht gemangelt...

AP: Warum auch? Schließlich haben wir eine ganze Menge Ideen und Neuheiten in das Programm gesteckt, um es von der Konkurrenz abzuheben und das altbekannte Genre so mehr oder weniger neu zu definieren. Beispielsweise läßt sich das Handling mit keinem bisher dagewesenen vergleichen, nicht zuletzt weil dem Spieler viele Entscheidungen selbst überlassen werden – u.a. was die Genauigkeit der Kollisionsabfrage angeht.

?: Ja, aber wenn man von guten Ideen alleine reich würde, hätten wir hier lauter Millionäre rumlaufen – statt halb verhungerte Redakteure.



Der Uppercut unter der Lupe



Einige Entwicklungsstadien der Kanalisation

AP: Tja, aus diesem Grund haben wir auch besonderes Augenmerk auf die technische Ausführung gelegt; unser Baby fordert nicht umsonst über 1,9 MB des verfügbaren Chip-RAMs. Dafür reagieren die Kämpfer eben auch auf einem „nackten“ A1200 verzögerungsfrei auf jede Joystickbewegung, trotz aller Licht-, Nebel- und sonstigen Grafikeffekte. Getreu unserem Vorsatz, immer das Menschenmögliche aus einem Computersystem herauszuholen, ist „Capital Punishment“ damit die technisch mit Abstand aufwendigste Amiga-Klopperei aller Zeiten geworden!

?: Einverstanden. Allerdings ist es auch eine der makabersten aller Zeiten. Wie ihr vielleicht wißt, herrschen hierzulande recht strenge Maßstäbe bezüglich Gewaltszenen am Bildschirm. Habt ihr denn gar keine Angst, daß euch ein ähnliches Schicksal ereilen könnte wie unlängst Acclaims legendäre Schützlinge?

AP: Natürlich wissen wir, daß unser Spiel für jüngere Kinder höchst ungeeignet ist, und weisen auch bereits auf der Packung ausführlich darauf hin. Zusätzlich haben wir uns aber noch etwas gänzlich Neues in Sachen

Jugendschutz einfallen lassen: Da aller Voraussicht nach ein Großteil der abgesetzten Exemplare von älteren Jugendlichen oder auch Eltern gekauft wird, kann im Laufe der Festplatteninstallation ein Paßwort eingegeben werden. Das Spiel läßt sich dann zwar auch ohne den Code noch starten, läuft jedoch ohne alle bedenklichen Szenen! So kann der kleine Bruder munter mitmischen, ohne mit Blut, Fallen oder nackter Haut konfrontiert zu werden.

?: Apropos nackte Haut, werden Demonas Blößen in der Endversion nun also endgültig der politischen Korrektheit geopfert?

AP: Ja, es kommen kleine schwarze Balken über die verfänglichen Teile ihrer Anatomie. Mit Hilfe eines Cheats – und des besagten Paßworts! – können Chauvis die Retuschen aber wieder entfernen.

?: Besonders unseren Oskar dürfte es freuen, das zu hören. Wir hingegen würden uns freuen, jetzt noch ein bißchen was über kommende Projekte von clickBOOM zu hören.

AP: Verständlich, doch im Moment sind wir noch mit den letzten Details von „Capital Punishment“ beschäf-

tigt. Als nächstes werden wir uns aber höchstwahrscheinlich an einer neuen Referenz im Action-Sektor versuchen. Wir streben da etwas im Stile des Bitmap-Brother-Klassikers „Chaos Engine“ an, aber natürlich soll alles viel schneller, größer und abwechslungsreicher werden. So soll es nach ersten Vorstellungen neben „realistischen“, also unsichtbaren Gewehr- und Nahkampfwaffen geben, und die Handlung wird sich an Filmen wie „Die Warriors“ und „Die Klapperschlange“ orientieren. Dazu paßt auch das voraussichtliche Szenario eines durch Bandenkriege erschütterten New York, das mit seinen verschiedenen Vierteln eine abwechslungsreiche Storyline garantieren würde. Außerdem verhandeln wir derzeit über die Amiga-Konvertierung eines bekannten PC-Spiels, doch kann ich diesbezüglich beim besten Willen noch keine näheren Details ausplaudern.

?: Okay, wir müssen's nehmen, wie's kommt. Zumal hier kaum jemand etwas dagegen hat, neuerlich von einem echten Knaller überrumpelt zu werden. In diesem Sinne: Weiter so und danke für das Gespräch! (mz)

Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen



Eine „kleine“ Animationsstudie



Der Volltreffer aus dem Nichts: Capital Punishment

Columbia TriStar proudly presents:

DIE MOVIE COMPETITION

Als Besitzer *des* klassischen Multimedia-Computers müßten die meisten von Euch eigentlich auch Cineasten sein – und in Eurer Eigenschaft als Kinofan solltet Ihr diese Seite besonders sorgfältig studieren!

Das erste Studienobjekt ist „Vier lieben dich“ mit Michael Keaton: Doug Kinney will Karriere machen, ein guter Ehemann bzw. Vater sein und sich in seiner Freizeit amüsieren – tatsächlich hat er nur Streß. Da schlägt ihm ein Genetiker vor, er möge sich doch einfach klonen lassen! Während sein Klon für ihn die Arbeit erledigt, könne er sich selbst Frau, Kindern und Freizeit widmen. Doug willigt ein und ist bald so

begeistert, daß er den nächsten Klon in Auftrag gibt. Aber dann produzieren die beiden Ersatz-Dougs selbständig einen dritten, und die Sache wird langsam unübersichtlich...

Wer das lustig findet, dürfte sich bei „Cable Guy“ mit Jim Carrey erst recht totlachen: Der TV-Techniker Chip sollte dem Yuppie Steven Kovacs eigentlich nur das Kabelfernsehen installieren, statt dessen drängt er ihm auch gleich

seine Freundschaft auf. Als Steven die gemeinsamen Besuche bizarrer „Erlebnisrestaurants“ zuviel werden, jagt er Chip davon – und hat fortan einen Feind, der ihn mit diabolischen Scherzen verfolgt!

Für beide Filme verlosen wir einen ganzen Stoß von Doppelfreikarten (= für zwei Personen) und dazu viele andere schöne Dinge. Als Gegenleistung erwarten wir nur die richtige Antwort auf unsere...

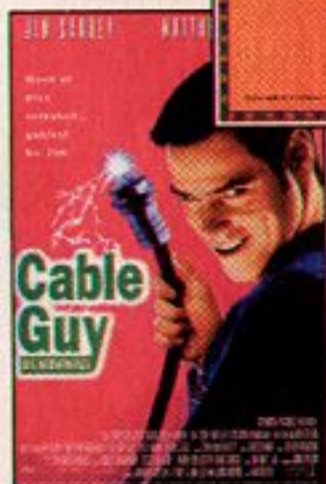
PREISFRAGE: DIE PREISE:

SOWOHL MICHAEL KEATON ALS AUCH JIM CARREY WAREN SCHON IN BATMAN-FILMEN ZU SEHEN – WER SPIELTE ZULETZT DEN FLEDERMAUSMANN?

Die Antwort notiert Ihr bitte auf einer Postkarte, die uns bis zum 1.11.1996 erreichen muß. Schon vorher aus dem Rennen sind die Mitarbeiter von Columbia Tristar, die des Joker Verlags und der ebenfalls ausgeschlossene Rechtsweg. Dem Rest der Welt wünschen wir viel Glück unter dieser Adresse:

Joker Verlag
„Movie Competition“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

1. Preis: Je ein Video von „Das Netz“ und „Vernetzt – Johnny Mnemonic“ **plus** je zwei Doppelfreikarten für „Cable Guy“ und „Vier lieben dich“ **plus** je ein Plakat von „Vier lieben dich“ **plus** eine Soundtrack-CD „Cable Guy“



2. Preis:

Ein Video „Das Netz“ **plus** je eine Doppelfreikarte für „Cable Guy“ und „Vier lieben dich“ **plus** eine Baseballkappe „Vier lieben dich“ **plus** eine Soundtrack-CD „Cable Guy“

3. – 4. Preis: Je eine Doppelfreikarte für „Vier lieben dich“ **plus** je eine Baseballkappe „Vier lieben dich“ **plus** je eine Soundtrack-CD „Cable Guy“

5. – 10. Preis: Je eine Baseballkappe, ein Plakat und ein Kaleidoskop zu „Vier lieben dich“

11. – 20. Preis: Je ein Plakat von „Vier lieben dich“ und „Cable Guy“

21. – 30. Preis: Je ein Plakat von „Vier lieben dich“



Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9.00-18.00, FR. 9.00-17.00

Laden in Kassel

Fünffensterstraße 9

Mo. - Fr. 10.00 - 18.00,

Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Laden in Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlsru.

Mo. - Fr. 9.00-13.00 + 13.30-18.00 Uhr,

Sa. 9.00-12.00 Uhr

ODIN

Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 02763/2047 Fax: 02763/2031

Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr

Umrechnungsmodus:

DM : öS = DM x 8

AMIGA



CHAOS ENGINE II D.A. *

64,90

BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HISTORIE)	69,90
BING 1 KOMPL. DT. (2MB + HD)	79,90
BLACK VIPER DT. ANL.	69,90
BRAINMAN KOMPL. DT.	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DT.	49,90
CLASSIC ADVENTURES - LUCAS ARTS - KPL. DT.	59,90
DER PRODUZENT KOMPL. DT.	59,90
FIGHTIN' SPIRIT KOMPL. DT.	74,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	65,90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB	65,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK - KARON - KOMPL. DT.	79,90
HUGO KOMPL. DT.	59,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT.	49,90
KARIGUN 1MB KOMPL. DT.	39,90
MAGI KOMPL. DT.	75,90
MELGARTS HOCKEY KOMPL. DT.	39,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT.	49,90
NEMAC IV DT. ANL.	49,90
REVOLUTION KARTENSPIELSAMMLUNG	29,90
SAMBA PARTIE KOMPL. DT.	64,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EM EDITION	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	49,90
SPHERICAL WORLD 1MB KOMPL. DT.	69,90
SUPER SKIDMARKS DATA DISK	29,90
TRACK SUIT MANAGER 2	45,90
WORMS KOMPL. DT.	65,90

AMIGA 1200

ALADDIN	29,90
BING 1 KOMPL. DT.	79,90
CHAOS ENGINE II DT. ANL. *	54,90
DER PRODUZENT KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
DER SEELENTURM KOMPL. DT.	29,90
FEARS	29,90
FIGHTIN' SPIRIT KOMPL. DT.	74,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
LEMMINGS 3	29,90
LION KING (KÖNIG D. LÖWEN)	24,90
MAGI KOMPL. DT.	75,90
PRIMAL RAGE DT. ANL.	59,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	69,90
SAMBA PARTIE KOMPL. DT.	74,90
SLAM TILT DT. ANL.	49,90
VIRCOOP DT. ANL.	19,90
VIRTUAL KARTING	49,90
WEMBLEY SOCCER	19,90
XTREME RACING	19,90

AMIGA Sonderposten



AIRBUS A 320 II DT. ANL.

39,90

ALL DOGS GO TO HEAVEN	19,90
APPROACH TRAINER (AIRBUS) KOMPL. DT.	29,90
AUF SCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	9,90
BEHIND THE IRON GATE DT. HANDBUCH	19,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90
BIONIC COMMANDO	9,90
BUTZKRIEG 1MB	9,90
BUDOKHAN DT. ANL.	9,90
CAMPAIN	14,90
COLONIZATION	29,90
DARKSEED DT. ANL.	24,90
DEATH MASK	19,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
DINGSDAN KOMPL. DT.	9,90
DRAGON STONE DT. ANL.	19,90
DUNE 1	19,90
ELITE PLUS	14,90
EMILYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	9,90
EMPIRE SOCCER 94 KOMPL. DT.	9,90
EPIC	24,90
F15 STRIKE EAGLE 2	19,90
F19 STEALTH FIGHTER	19,90
F29 RETALIATOR	19,90
FIELDS OF GLORY	24,90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DT.	19,90
FOOTBALL GLORY	19,90
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION DT. ANL.	24,90
GRAHAM GOOCH CRICKET	24,90
GUARDIAN	24,90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS KOMPL. DT.	9,90
INDIANAPOLIS 500	24,90
INTERNATIONAL KARATE + DT. ANL.	9,90
JACK NICKLAUS GOLF DT. ANL.	9,90
JIMMY WHITE SNOOKER	24,90
JOHN MADDOEN FOOTBALL	29,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	19,90
KICK OFF 3	24,90
LEMMINGS 1 DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 DT. ANL.	24,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE PLC DT. ANL.	9,90
MEGA TRAVELLER 1 DT. ANL.	24,90
MICROPROSE GOLF DT. ANL.	19,90
NAPOLEONICS	19,90
PACIFIC ISLANDS	14,90
PGA TOUR GOLF PLUS	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL.	9,90
POPULOUS 2 DT. ANL.	19,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 3 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA DT. ANL.	19,90
RAIN TRAINER KOMPL. DT.	29,90
RED BARON	19,90
RICK DANGEROUS 1	9,90
ROADKILL	24,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	29,90
ROAD RASH 1MB	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	24,90
SIERRA SOCCER	19,90
SIM ANT KOMPL. DT.	9,90
SOCCER STARS WORLD CUP	9,90
SUPER STREETFIGHTER 2	29,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	9,90
SYNDICATE 1 MB	29,90
TACTICAL MANAGER	19,90
TEAM YANKEE	14,90
TOP GEAR 2	24,90
TRIVIAL PURSUIT KOMPL. DT.	9,90
TURBO TRAX	19,90
URBILUM II DT. ANL.	19,90
VIRCOOP DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF	14,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT.	24,90
ZOO 2 DT. ANL.	15,90



DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittich

Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel

Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

Versand

+ Laden

Mo. - Fr.

9.00-18.00

Sa. 9.00-13.00

AMIGA SPIELE

ECS = A500 AGA = A1200	
A320 Airbus 2 (Flugsim.)	DV 49,90
Alien Breed 3D2 Killing Gr. AGA	DA 59,90
Black Viper (Motorrad)	DA 59,90
Caribbean Disaster	DV 49,90
Civilization (Sim.)	DV 39,90
Colonization (Sim.)	DV 69,90
Der Produzent ECS / AGA * je	DV 69,90
Fightin' Spirit AGA NEU!	DV 59,90
Gloom Deluxe AGA	EV 49,90
Hattrick! (Fußballman / 1,5MB)	DV 59,90
Hillsea Lido NEU!	DV 39,90
HUGO (Geschick) *	DV 59,90
Jimmys Fantastic Journey	DA 22,00
Legends AGA NEU!	EV 39,90
MAG III ECS / AGA je	DV 69,90
NEMAC IV AGA (2MB+HD)	DA 49,90
Pinball Prelude ECS / AGA je	EV 59,90
Pole Position ECS / AGA * je	DV 79,90
Primal Rage AGA	DA 59,90
Samba Partie ECS / AGA	59,90 / 69,90
Sensible World of Soccer 95/96	DA 49,90
Sensible W.o.S. - Euro Edition	DA 39,90
SLAM TILT (Flipper) AGA	DA 49,90
Soccer Stars 86 (FIFA, Anstoß...) DV	59,90
Super Skidmarks (Sim.)	EV 39,90
Super Skidmarks Data Disk (Erw.)	25,00
Super Tennis Champs (Sim.)	DA 39,90
Super Tennis Data Disk (Erw.)	25,00
Timekeepers (Geschick)	DV 39,90
Timekeepers Data Disk (Erw.)	DV 25,00
Total Football NEU!	EV 59,90
Valhalla 3 - Fortress of Eve	DV 49,90
Worms - Würmerschlacht	DV 59,90
Xtreme Racing AGA	DA 49,90
Xtreme Racing Data Disk (Erw.)	EV 25,00
Zeewolf 2 (Hubschrauber)	DA 59,90

PREISHITS

3D Pool, Action Fighter	je DA 10,00
Aufschwung Ost (Sim.)	DV 19,90
Behind the Iron Gate (Action)	DA 19,90
Budokan (Karate)	DA 19,90
Creatures 1 (Jump'n'Run)	DA 10,00
Dennis (Jump'n'Run) AGA	DA 19,90
Der Seelenturm AGA	DV 29,90
Dreamweb (Adv.) AGA	DV 19,90
Embryo (Jagdflieger)	DA 10,00
Indiana Jones 3 (Jump'n'Run)	DA 10,00
Jack Nicklaus Golf (Sim.)	DA 19,90
Microprose Soccer (Sport)	DA 10,00
Morph (Plattform) ECS / AGA	DA 19,90
Odyssey (Plattform-Action)	DA 29,90
Pacific Islands (Act./Str.) ECS	DA 19,90
Populous + Promised Lands	DA 19,90
Rick Dangerous 1 oder 2 je	DA 10,00
Soccer Kid (Fußball) AGA	DA 19,90
Streetfighter, Stunt Car Racer je	DA 10,00
Team Yankee (Act./Str.) ECS	DA 19,90

CD32 / Amiga CD / Zub.

CD32 Bump'n'Burn	10,00
CD32 Fightin' Spirit NEU!	59,90
CD32 Gamers Delight 2	29,00
CD32 Heimdall 2, Last Ninja 3 je	19,90
CD32 Legends NEU!	39,90
CD32 Oh Yes... More Worms (Erw.)	25,00
CD32 Sensible Soccer	10,00
ZUB Amiga-Joypad (Tecno Plus)	19,00
ZUB Amiga-Joystick (Tecno Plus)	25,00

Kostenlosen Katalog anfordern!

Bitte System angeben. Wir liefern auch
Spiele für PC + C64 + Konsolen!

LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15,-
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch * = noch nicht da, Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller NN-Gebühren).

Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM.

Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Taten statt Warten



Umweltschutz geht uns alle an - Frauen wie Männer. Denn Umweltschutz bedeutet Sicherung unserer gemeinsamen Zukunft und trägt zugleich zur Erhaltung der Lebensgrundlagen kommender Generationen bei. Wenn Sie mehr wollen als schöne Worte, engagieren Sie sich: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann.
4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

02013

JETZT AUCH SPIELE FÜR SONY PLAYSTATION

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten:

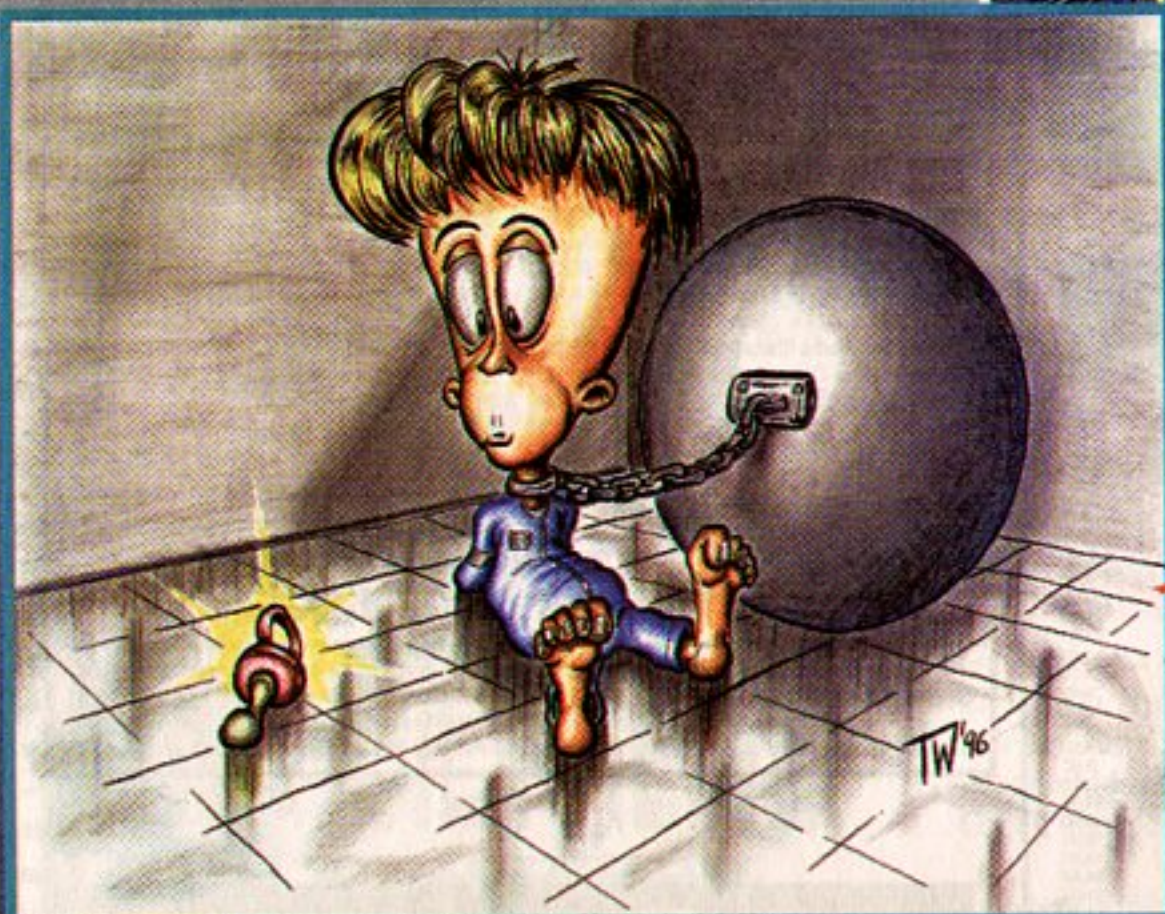
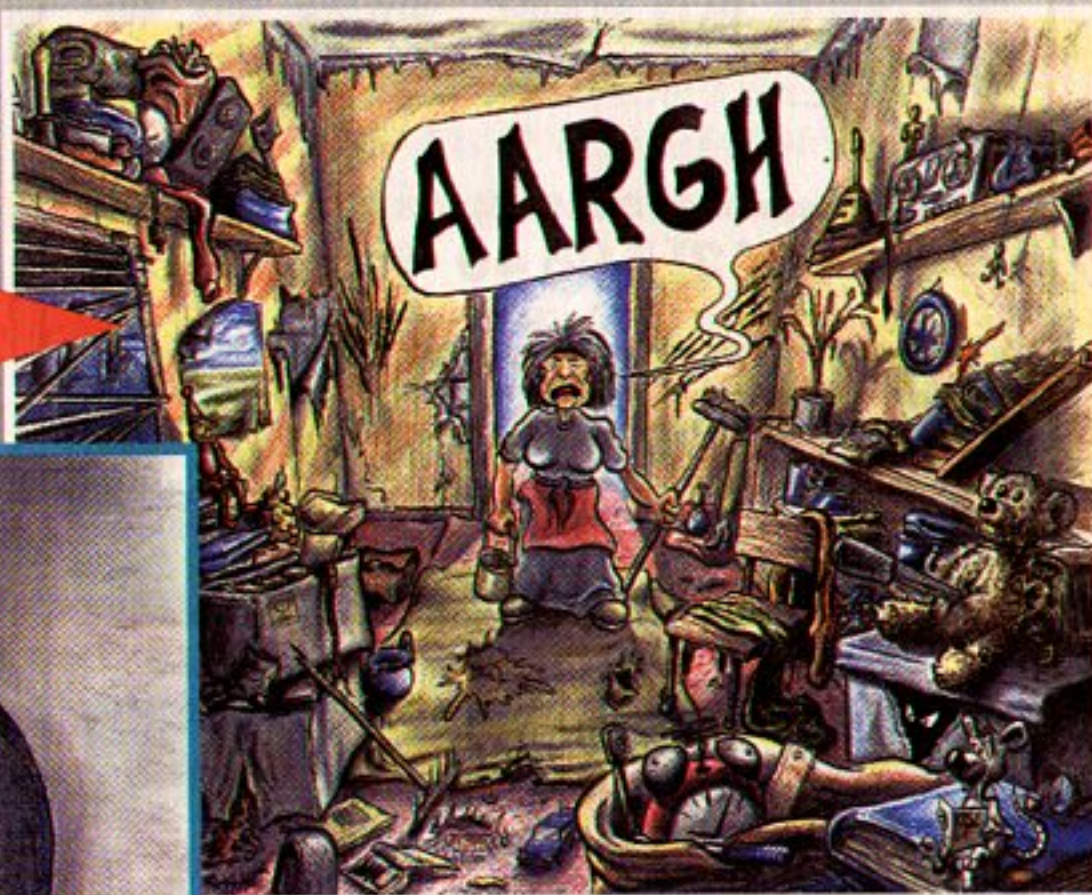
Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00;

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

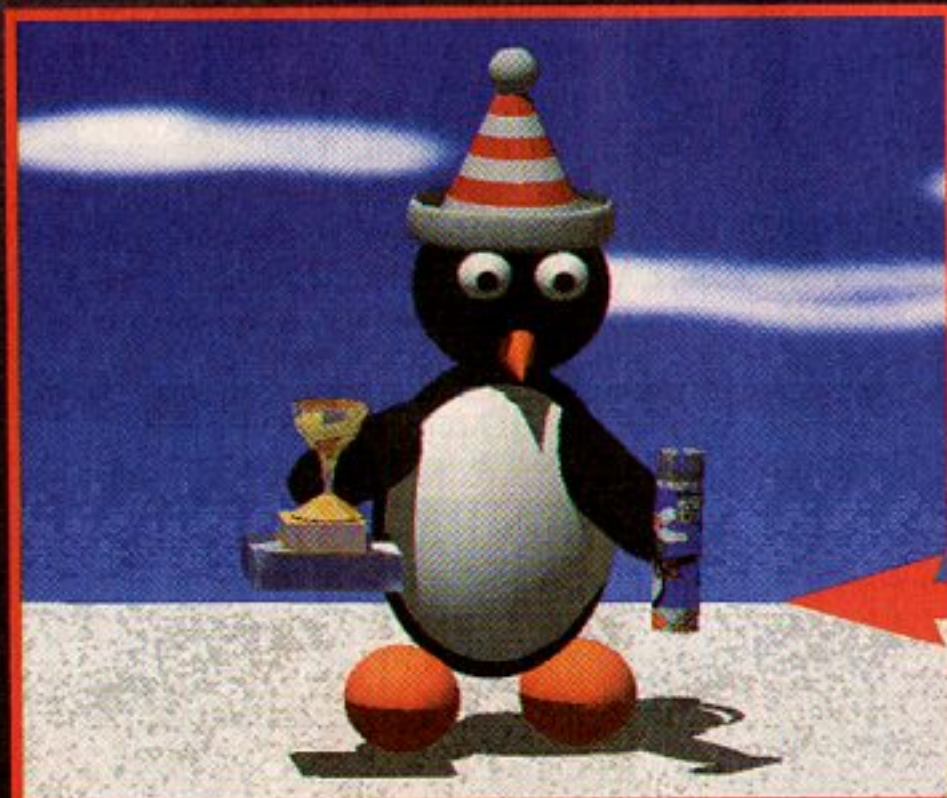


Thorsten Werner aus Essen bezeichnet sich zwar selbst als „Amateurpinselquäler“, doch hat er sein Atelier (der Alptraum jeder Putzfrau) mit Tusche und Aqua-rellbuntstiften höchst professionell verewigt.



Thorsten Werner zum zweiten: Auch dieser gefesselte Knabe hat uns gefesselt – so sehr, daß wir Euch das tolle Comic-Pic einfach nicht vorenthalten konnten!

Ebenfalls aus Essen stammt Altgalerist Markus Kuhnen, der uns wieder mal pure Pixelkunst beschert. Das Wurmloch nebst Raumstation „Deep Space Nine“ schuf der Trekker wie gehabt mit A1200, „Reflections 3.0“, „DPaint V“ und „Art Department Professional“.



Und der Mac-Emulator „Shapeshifter“ funktioniert doch – zumindest auf einem Turbo-A1200 mit 18 MB RAM und Graffiti-Karte. Das beweist uns Christian Huberts, dessen Render-Pinguin in Hildesheim aus dem Mac-Raytracer „Strata-Studio V1.0“ geschlüpft ist.

Joker Galerie



Wie es sich für den Herbst gehört, läßt der Berliner Oliver Schulz den Drachen steigen – mag die dörflige Idylle noch so darunter leiden. Sein Lindwurm braucht übrigens weder Wind noch Leine, sondern nur einen A1200 nebst „PPaint 6.4“.

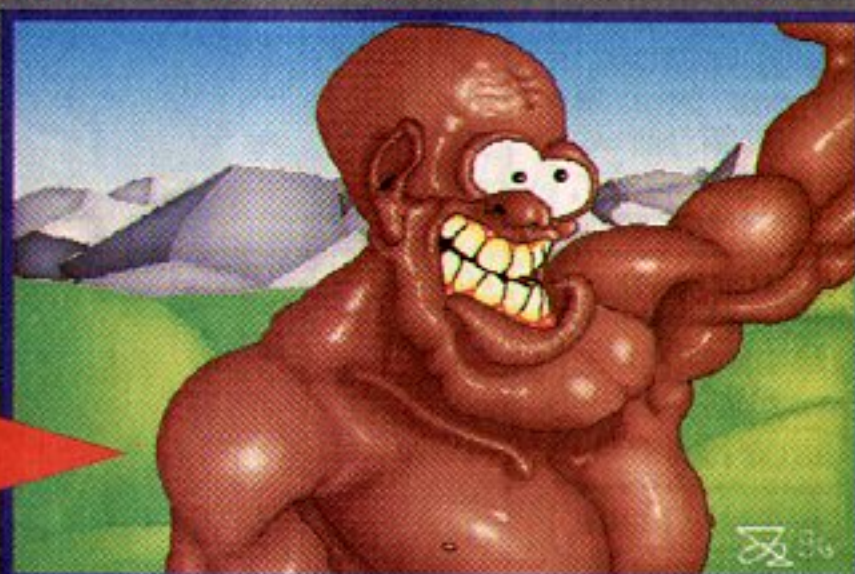
Nein, diesmal wollen wir in der Einleitung ausnahmsweise mal nicht die Jahreszeit strapazieren, obwohl sich der Herbst mit malerisch verfärbtem Laub geradezu aufdrängt. Schließlich gibt's in der Galerie stets...

ZEITLOSE KUNST

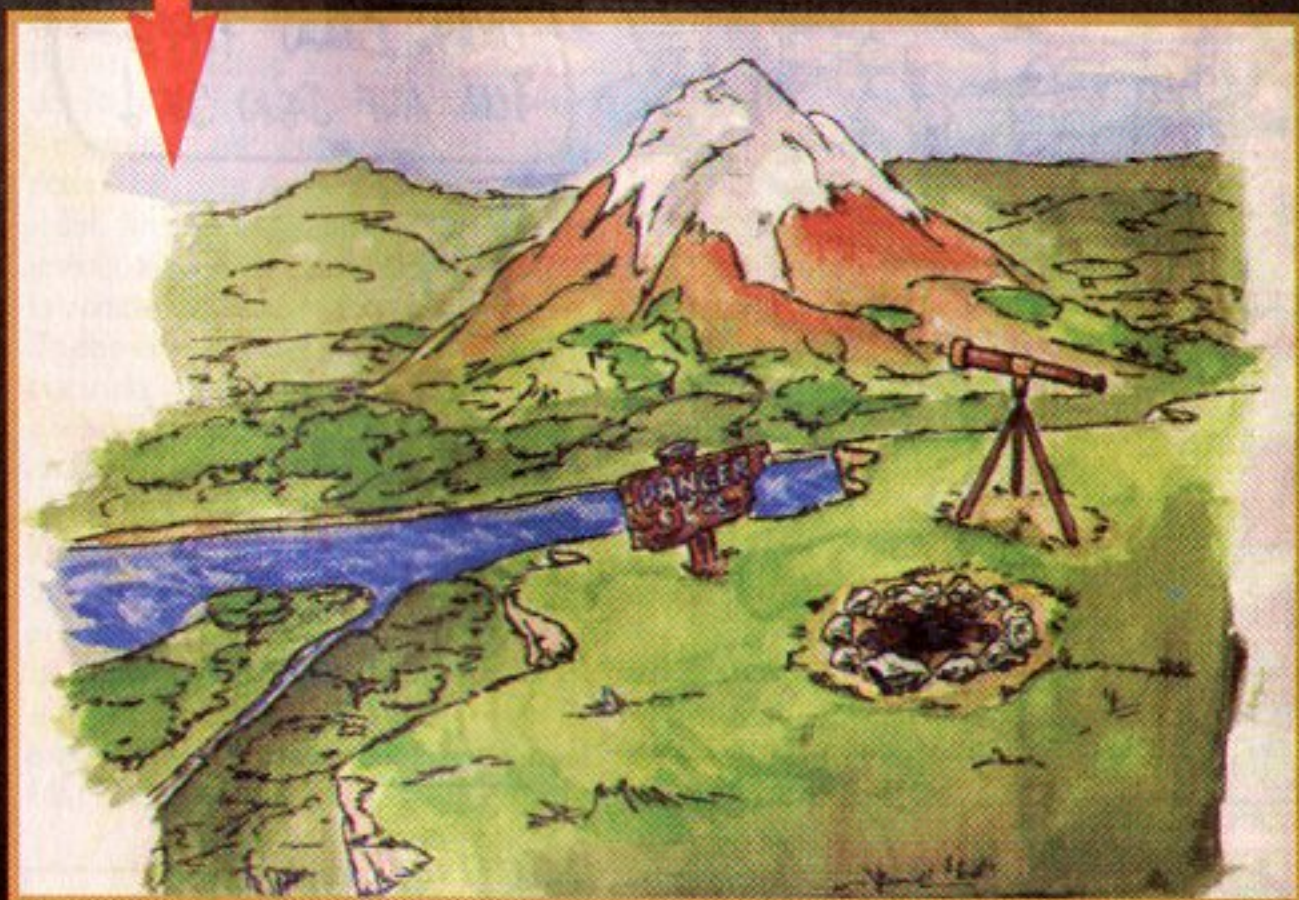
Apropos Zeit: Zwar erscheint der Amiga Joker ja von nun an leider nur noch alle zwei Monate, dafür habt Ihr aber auch doppelt so viele Mußestunden, um Euren künstlerischen Beitrag zu leisten. Ob es sich dabei um Disketten mit Pixel- und Renderware, zu (unliniertem) Papier gebrachte Zeichnungen oder ein schmuckes Ölgemälde auf Leinwand handelt, ist unserer Jury völlig schnuppe – die will lediglich ein paar Infos über die Entstehung des Werks und eine schriftliche Bestätigung, daß selbiges auch wirklich **SELBST-ERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist. Wer sein Meisterstück zurückhaben möchte, sollte übrigens das Rückporto nicht vergessen. Wir vergessen dafür auch nicht, unter allen Einsendern Ikarions brandneuen Fußballmanager **HATTRICK!** zu verlosen, und erinnern Euch zum Schluß nochmals an die korrekte Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

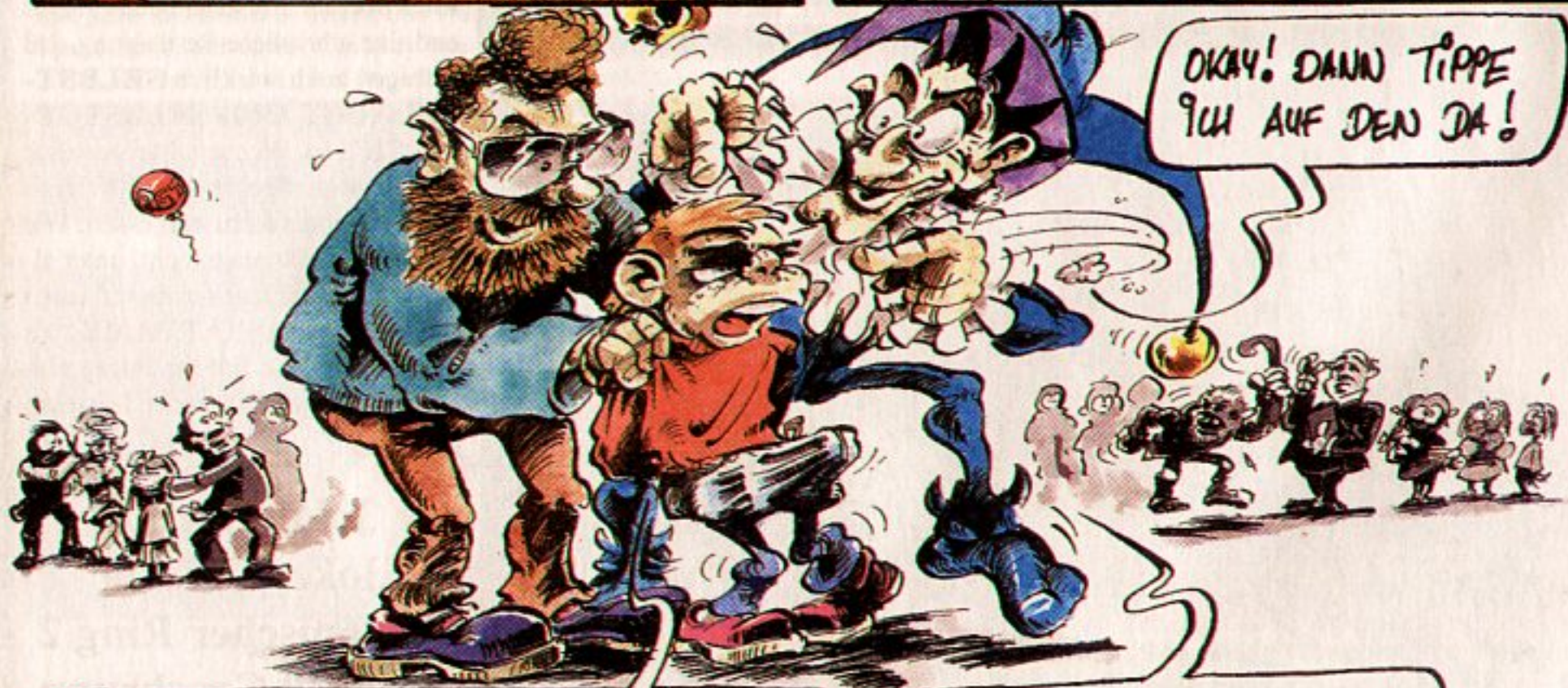
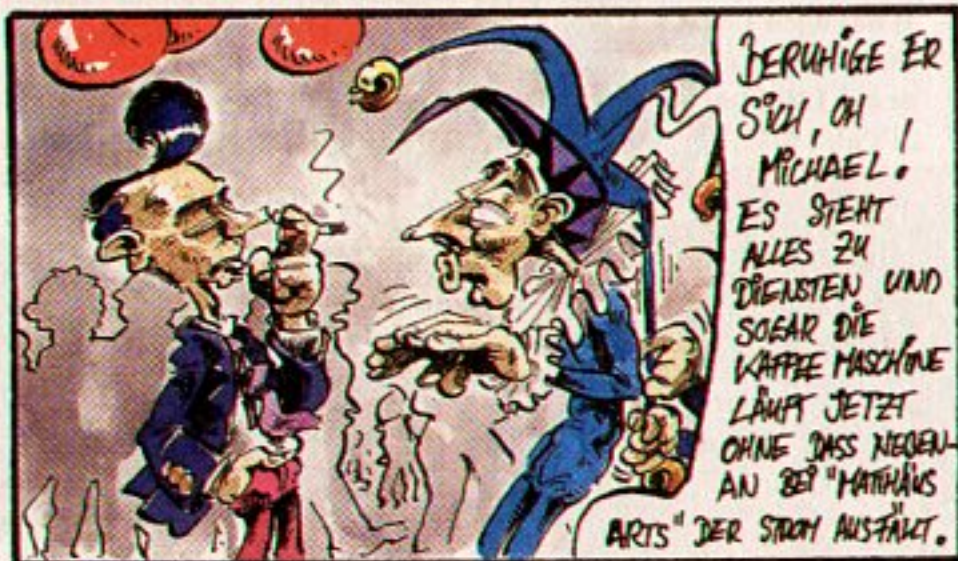
Olaf Sebening aus Bad Berleburg zeigt mit A1200, „DPaint IV AGA“ und „PPaint 6“, was seiner Meinung nach „Ein richtiger Kerl“ ist. Na ja, sein Zahnarzt dürfte da anderer Ansicht sein...



Mit „Marmot“ Mattler ist in dieser Galerie gleich noch ein Experte in Sachen Aquarellmalerei vertreten. Da soll noch mal jemand behaupten, wir seien auf diesen Seiten komplett dem Renderwahn verfallen!



WAS IST DAS HIER FÜR EINE LANGWEILIGE SCHUNKELER! DIE MESSETORE SIND SCHON LANGE AUF UND IHR HABT DEN JOKERSTAND IMMER NOCH NICHT FERTIG, ODER WAS!?!



WER HAT MICH VERRATEN?!

REINE INTUITION....!

ROKETZ

Lange Zeit schwirrte die Sharewareversion dieses Schwerkraft-Dramas für AGA-Astronauten nur durch das Aminet, ehe sich mit Lionheart nun endlich ein deutscher Distributor für die kleine, aber feine Budget-Action fand.



Wer die Wahl hat, hat die Qual

Das seit lange vergangenen Arcade-Tagen von „Thrust“ bekannte Spielprinzip ist ebenso einfach wie fesselnd: Ein oder zwei bis an die Flügelspitzen bewaffnete Raumschiffpiloten werden in ein zweidimensionales Höhlenlabyrinth entsandt – wer hier den Kampf gegen die Schwerkraft und gegebenenfalls den Widersacher gewinnt, ist Sieger. Bei der Neuauflage ROKETZ liegt der Reiz freilich im Detail. So stehen nicht nur vier verschiedene Gleiter zur Auswahl, nein, jeder davon verfügt auch über jeweils zwei ganz eigene Bordkanonen, Zusatzwaffen und Triebwerke. Dazu kommen noch drei Extras wie Kollisionsschilde oder Stealth-Generatoren. Damit man nun nicht alles auf einmal einpacken kann, sind 21 Punkte zu verteilen. Und zwar nicht nur auf die erwähnten Specials, vielmehr ist gleich zu Beginn auch klug in Sprit, Munition und Panzerung zu investieren – zumindest fünf und maximal zehn Zähler

müssen darüber hinaus für entsprechend viele Bildschirmleben reserviert bleiben. All diese Einstellungen inklusive der gewählten Steuerungsmethode (Stick oder Tastatur) werden automatisch mit dem Pilotenamen gespeichert, auf Wunsch kann man auch bloß zwei Computerfliegern zusehen. Nach der Schlacht lassen sich dann umfangreiche Statistiken und Highscores durchwühlen. Was das alles jedoch mit dem von Techno-Musik untermalten Cartoon-Intro zu tun hat, wissen vermutlich nicht einmal die Programmierer selbst. Die sechs sauber in alle Richtungen scrollenden Renderlevels unterscheiden sich in Aufbau, Design und Hindernissen (etwa Giftfontänen oder Gebläse), zusätzliche Punkte gibt's für das Absolvieren der durch

Pixelregen bringt selten Segen...

Pfeile angezeigten Rundkurse. Zur Hochform läuft ROKETZ freilich dennoch erst im Kampf Mann gegen Mann am Splitscreen auf. Wer also mit einer Rotationssteuerung, der Schwerkraft, verwinkelten Flugbahnen und einem Gegner gleichzeitig fertig zu werden glaubt, der darf sich hier auf viele packende Duelle für wenig Geld freuen. (mz)

ROKETZ
(LIONHEART SOFTWARE CREATIONS)

SCHWERKRAFT-ACTION

69%

„GRAVIEREND“

GRAFIK	69%
ANIMATION	69%
MUSIK	64%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 25,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	ALLES
DEUTSCH	ANLEITUNG

BEZUG

Lionheart Software Creations Postfach 1508
34238 Vellmar

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:

Amiga 500 mit Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3	265,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3 u. 2.5MB	399,-
Amiga 500 plus, Kickstart 2.0, 1MB Chip	329,-
Amiga 600 mit 1 MB Chip Ram	329,-
Amiga 600 HD mit Festplatte	398,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	478,-
Amiga 2000 A-Modell	298,-
Amiga 2000 C-D, 1 MB Chip, Kick 2.0	398,-
Amiga 2000 HD mit Festplatte	498,-
Amiga 3000	998,-
Amiga 4000/030, 14MB, 540HD, CD	1898,-
CD 32 mit 5 CDs	248,-

Speicher, gebraucht

Speichererweiterung auf 1MB, A500	39,-
Speichererw. auf 2,5 MB für A500	159,-
Speichererw. auf 2MB, A500plus/A600	79,-
Speichererw. 2MB/4MB A2000	148,-/198,-
2MB Zipp-Ram (für Alfa-Contr. usw.)	148,-

Festpl., Laufw., CD, gebraucht

Festplatte 42MB mit Contr. A500/2000	248,-
Festplatte 85MB m. Contr. A500/2000	298,-
Festplatte 170MB mit Contr. A500/2000	349,-
Festplatten int. f. A600/1200 von 99,- bis 198,-	
Laufwerk int. A500/600/1200/2000	59,-
Laufwerk extern für alle Amigas	69,-
CD-ROM m. Contr. für Amiga 500	198,-
CD-ROM m. Contr. für A600/1200/2000	198,-

gebrauchte Monitore

Farbmonitor 1802 EC64/A600/1200	148,-
Farbmonitor 1081 oder baugleiche	195,-
Farbmonitore 1084 oder baugleiche	229,-
Farbmonitore 1084S oder baugleiche	248,-
Multiscan, Autoscan-Monitore	ab 298,-

gebrauchte Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 4MB Ram 32Bit	229,-
Turbo A1200, 28MHz, MMU, 4MB	249,-
Turbo A2000, 14MHz, MMU, 2MB	298,-
Turbo A2000, 25MHz, MMU, 4MB	448,-

gebrauchte Drucker

Matrix-Drucker 9N. sw/color	98,-/148,-
Matrix-Drucker 24N. sw/color	148,-/198,-

Zubehör, Ersatzteile

Netzteil A500/1200/2000	59,-/69,-/109,-
Tastatur A500/A2000 oder A1200	69,-/98,-
Kickstartumschaltplatte A500/2000	15,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	150,-
Kickstart 1.2/1.3/2.0/3.1	19,-/29,-/39,-/99,-

Tauschaktion

Unsere Tauschaktion geht weiter!
Bei Kauf eines neuen A1200 nehmen wir Ihre alte, komplette Amiga Anlage bis zu 1.000,- in Zahlung!

Neue Amigas:

Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Paket	698,-
Amiga 1200 Magic, HD175, Pr.-Paket	948,-
Amiga 1200 Surfer, HD260, inst. Progr.	998,-
Amiga 1200 Turbo 28MHz, 6/260MB	1248,-
Amiga 1200 Tower, 1,3GB, CD4fach	1498,-
Tower 1200, 1,3GB, 50MHz, 10MB, CD	1898,-
Monitor Autoscan 1438S/1538S	549,-/649,-

A1200 - Aufrüstung

Festplatte 2,5" 175 MB, fertig installiert	238,-
Festplatte 2,5" 260 MB, fertig installiert	269,-
Festplatte 3,5" 540 MB mit Einbausatz	299,-
Festplatte 3,5" 1,3GB mit Einbausatz	398,-
Invisitiv-Tower A1200 mit Tastatur	398,-
CD ROM 4fach mit PCMCIA-Contr.	298,-
Amiga Q-Drive	359,-
Kickstart-ROMs 3.1 für Amiga 1200	89,-
Turbo 68030, 28MHz, MMU	198,-
Turbo 68030, 50MHz, MMU	298,-
4MB Ram-Karte mit CoPro-Option	179,-
Amiga-Modem 14400 für Internet	89,-

Spiele und Programme

Wir führen alle neuen Amiga-Spiele und Programme. Auch viele Klassiker und Oldies.

Bühler-Electronic

Tel.: 02624-7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:

56203 Höhr-Grenzhausen, Rheinstr. 72
Versand per Nachnahme (+15,-)

Hattrick!

Wir sind immer noch Europameister, die Bundesligasaison ist in vollem Gange, und nun kommt auch noch Ikarions lange versprochener Fußballmanager endlich aus der Amiga-Kabine gestürmt: Kickerherz, was willst du mehr?



Ab ins Stadion (AGA)

Die Betzebuben in der Presse



VORBESPRECHUNG

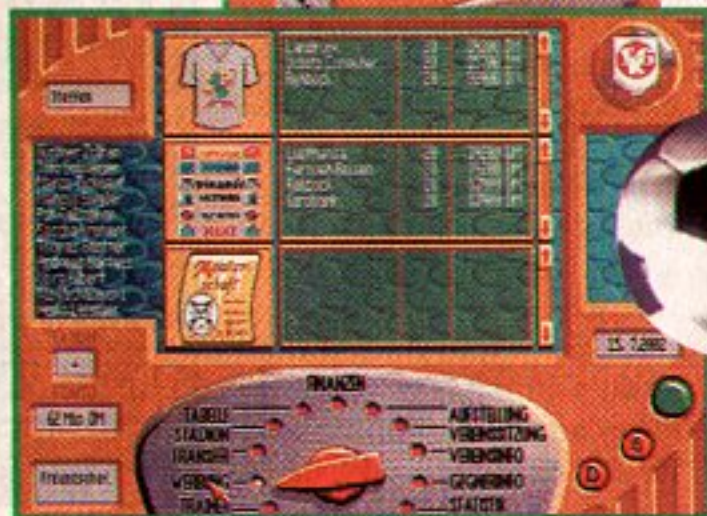
Bringen wir die schlechte Nachricht am besten gleich hinter uns: Nach „Mad News“ und „Caribbean Disaster“ haben die Aachener Simulationsprofis jetzt auch bei den Hardwareanforderungen kräftig zugelegt – selbst Normal-Amigos sollten hier 1,5 MB RAM und dazu möglichst einen schnellen (68020-) Prozessor und eine Festplatte ihr eigen nennen. Wer viel Zeit hat, kann die ECS-Version zwar auch auf zehn Disketten (ent-)packen, aber die damit dann unvermeidlichen Wechselorgien zählen wohl zu den eher unerwünschten Sportarten. Und bei der nur grafisch etwas schmuckeren AGA-Variante geht ohne Harddisk sowieso nichts; außerdem ist diese ausschließlich für registrierte Besitzer der Standardversion gegen einen Aufpreis von 20,- DM erhältlich.

AUFWÄRMTRAINING

So oder so dürfen bis zu vier Meistermacher in drei Schwierigkeitsgraden ihr Lieblingsteam aus den regionalen Niederungen an die Bundesligaspitze führen. Ruhm und Reichtum lassen sich auch bei Freundschaftsspielen oder den gängigen Pokalwettbewerben erwerben, lediglich winterliche Hallenturniere und der UI-Cup bleiben außen vor. Wer auf unverfälschten Realismus Wert legt, kann sämtliche Team-, Spieler- und Stadionnamen aktualisieren, auch das Design der Trikots und Vereinswappen läßt sich noch ein bißchen ausfeilen. Eine regeltreue, aber sehr humorvolle Abwechslung vom öden Genrealtag bietet dagegen der ebenfalls enthaltene Fun-Modus: Hier gehen Mannschaften wie das „Rattenpack Bonn“ oder die „Kampftrinker Bitburg“ auf Torjagd, was vom Programm mit drolligen Kommentaren und Pressemeldungen begleitet wird. Sobald alle Einstellungen den eigenen Vorstellungen entsprechen, beginnt man langsam mit dem wohlüberlegten Verpulvern des Vereinsvermögens. Dazu wird erst mal ein Trainer engagiert, der auf Wunsch nicht nur die Aufstellung übernimmt, sondern auch die geeigneten Kandidaten für die Reise in eins der Trainingslager vorschlägt. Ein Scout kann auf dem nationalen und internationalen Transfermarkt nach Verstärkung suchen, zugleich sollte man den hauseigenen Spielernachschub durch eine Geldspritze an die Jugendabteilung sichern. Dafür ist natürlich der Boß selbst zuständig, denn ums Finanzielle kümmert sich niemand anders als er.



Gut trainiert ist halb gewonnen (AGA)



Werbung muß sein (ECS)

1. HALBZEIT

Im Manageralltag wollen Werbeverträge abgeschlossen, Ergebniswetten plziert und TV-Rechte vergeben werden. Sobald der Rubel einmal rollt, investiert man in Erfolgsprämien, Fanprojekte, die Pressearbeit, den Stadionausbau und vernünftigerweise auch in die Rechtsabteilung. Und mit überdachten Tribünen lockt man die Massen nicht nur bei schlechtem Wetter an, für eine schicke Arena mit hohem Sicherheitsstandard interessieren sich auch fußballfremde Veranstalter, die dort z.B. Rockkonzerte ausrichten wollen. Mißtrauische Manager sollten vor dem Anpfiff die Spielvorschau aufrufen, in der die eigene Stärke in Tor, Abwehr, Mittelfeld und Sturm mit der des Gegners verglichen wird: Auf diese Weise kann man eventuelle Fehlentscheidungen des Trainers noch persönlich korrigieren – dafür lohnt sich auch immer wieder mal das Durchwühlen der vielen Statistiken. Den Weg zur optimalen Elf ebnen da praktische Sortierfunktionen und diverse Optionen für die automatische Aufstellung. Wer dagegen weder Menschen noch Maschinen traut, darf natürlich auch jedem einzelnen Kicker von Hand seinen Platz auf dem Rasen zuweisen.



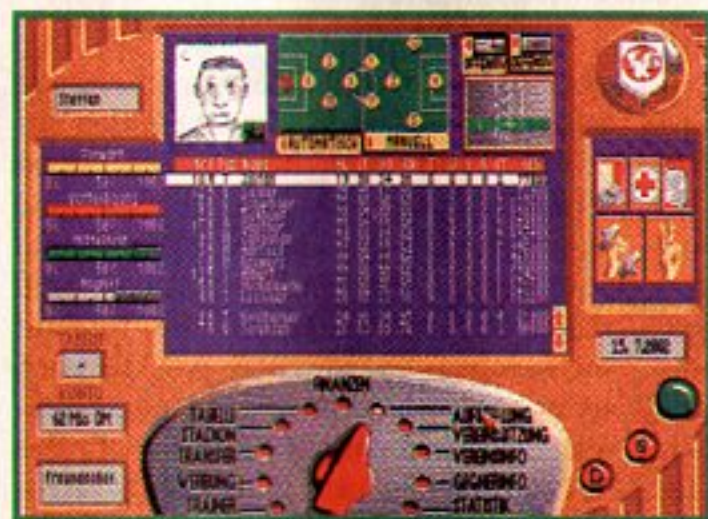
Die Mini-Kicker auf dem AGA-Rasen...



...und beim farblosen ECS-Gebölze

2. HALBZEIT

Während der Begegnungen werden besonders wichtige Szenen (Fouls, Torchancen etc.) auf dem Screen eingeblendet. Die Aktionen der animierten Winzlinge sehen zwar nicht gerade umwerfend aus, aber spannend sind sie allemal; auch die gesampelten Fanreaktionen reißen keinen vom Hocker. Wenn es jedoch den Manager vor lauter Aufregung über das Gebölze seiner Helden nicht mehr auf der Bank hält, kann er ja spontan die Taktik ändern, einzelne Spieler auswechseln oder motivierende Anweisungen („Schnürt den Gegner ein!“) aufs Feld brüllen. In jedem Fall folgt am Ende der Spielbericht; gelegentlich steht auch noch eine kurze Multiple-choice-Pressekonferenz auf dem Pflichtprogramm, bevor man sich die Berichte der Zeitungsfritzen zu Gemüte führt und den



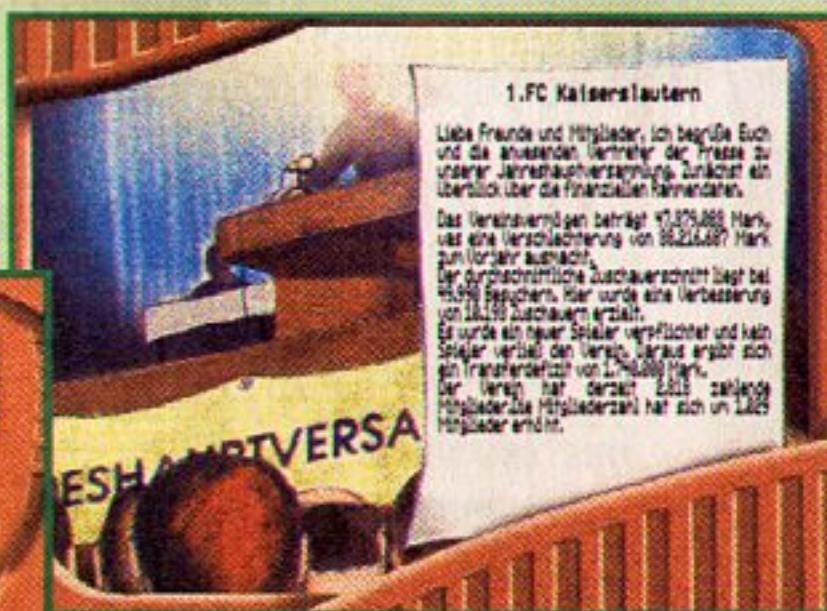
Die Aufstellung für das nächste Spiel (ECS)

nächsten Spieltag in Angriff nimmt. Nach der Winterpause werden erfolgreiche Vereinsführer von den Mitgliedern selbstverständlich im Amt bestätigt – anderenfalls muß man auf ein Angebot der Konkurrenz hoffen, denn sonst ist es definitiv vorbei mit der Karriere.

ENDSTAND

In Sachen Spielspaß hat sich das Game von Ikarion gewiß einen Preis verdient, auch wenn es weder bei der Präsentation (schlichte Grafik, einschläfernde Begleitmusik) noch bei der Spieltiefe einen Spitzenplatz erringt. Aber zwischen dem optisch begeisternden „Anstoß“ und dem gnadenlos komplexen „Bundesliga Manager

Hattrick“ ist ja durchaus noch genügend Raum für einen soliden Fußballmanager mit universellen Qualitäten. Soccerfans, die sich für das am PC bereits erprobte Programm entscheiden, werden mit übersichtlichen Menüs, einer durchdachten Maussteuerung und nicht zuletzt einem phantastischen Gameplay belohnt. Kurzum, hier kommen Amateure und Profis gleichermaßen auf ihre Kosten. (st)



HATTRICK!

(IKARION)

FUSSBALL - MANAGMENT



NORMAL

85%

„SPORTLICH“

AGA

85%

„SPORTLICH“

56% GRAFIK 60%

52% ANIMATION 52%

66% MUSIK 66%

51% SOUND-FX 51%

85% HANDHABUNG 85%

87% DAUERSPASS 88%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS 89,- (+20,- DM)

SPEICHERBEDARF	1,5 MB	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / 8	JA / NEIN
HD-INSTALLATION	EMPF./ERFORDERLICH	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Kargon

APC & TCP läßt gesellige Amigos in „Gotcha“-Manier durch verwinkelte Verliese jagen: Hier beharken sich die Kontrahenten jedoch nicht mit Farbgeschossen, sondern benutzen dafür allerlei magische Gemeinheiten.

Ehe man sich ins Kampfgetümmel stürzt, sollte unbedingt das angebotene Training absolviert werden. Dabei führt ein Zaubermeister den Neuling Schritt für Schritt in die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten ein, und man kann sich streßfrei mit der Steuerung vertraut machen – die vor allem via Pad sehr bequem und praxisnah ausgefallen ist. Beim Gang durch die optisch eher schlichten 3D-Gänge werden dann Tränke zum Auffrischen der Lebens- bzw. Magiepunkte gesammelt, Fallen, Löcher und Sonderfelder (Eis, Dunkelheit etc.) überwunden, Illusionswände entdeckt, zerstört oder gebaut, Mauern verschoben und Säulen zum Verschwinden gebracht. Damit man dabei trotz Teleportern, unsichtbaren Drehscheiben usw. die Orientierung nicht verliert, gibt's einen Kompaß sowie eine einblendbare Übersichtskarte.

Um seine Gegner ganz zauberhaft zu ärgern, sind Feuerbälle der Standard, doch bringen die Feinheiten mehr Spaß: Man kann mit Doppelgängern Verwirrung stiften, üble Schleimmonster von der Leine lassen oder die Korridore mit einem Magischen Auge erforschen, das sich bei Bedarf in ein Geschoß verwandelt. Darüber hinaus hat jeder der zehn offerierten Charaktere einen ganz speziellen Kniff auf Lager. So verdreht etwa Viola ihren Opfern buchstäblich den Kopf.



Zwischenstopp in Zottis Zauberladen

auf daß diese sekundenlang planlos durch die Gegend irren, während Gundl sich vorübergehend in ein von der Decke baumelndes Tentakel verwandeln kann.

Für viel Schadenfreude sorgt auch das Umdrehen der gegnerischen Steuerung – wenn man sie nicht gleich ganz übernimmt, um die Konkurrenz mal eben ins nächste Loch zu manövrieren. Wem das immer noch nicht genug ist, der kann schließlich noch seine Münzsammlung nach jeder der maximal zehn Kampfunden in zusätzliche Items (Schutzschild, Magische Karte, Tränke etc.) investieren. Neben dem ausgetüftelten Design der Dungeons bieten auch die Sprüche, mit denen man sein Zauberbuch bestückt hat, reichlich strategischen Spielraum. Ja, deren flexible und reaktionsschnelle Auswahl entscheidet oft genug über Sieg oder Niederlage.

Die zwei bis vier Gladiatoren am Split-screen dürfen in beliebiger menschi-



Das Quartett im Kampfgebiet

Bezug

APC & TCP

Dorfstr. 17

D-83236 Übersee

Tel: 08642/89 99 53

Fax: 08642/89 50 04

BBS: 08642/59 89 19



Die Qual der Charakterwahl

cher/elektronischer Zusammensetzung gesteuert werden. Mit lauter Helden aus Fleisch und Blut lassen sich sogar Teams bilden, die ihre Lebens- und Spruchpunkte brüderlich teilen – und mit einem Vier-Spieler-Adapter muß dabei auch niemand auf die Tastatur ausweichen. Schade bloß, daß die auch akustisch allenfalls mittelprächtige Präsentation dem Spielspaß hier nicht das Wasser reichen kann und es an zusätzlichen Dauermotivatoren wie Highscores oder Ligamodus fehlt. Andernfalls wäre aus Kargon vielleicht ein moderner Klassiker geworden, so ist es halt einfach nur ein klasse Game. (st)

KARGON
(APC & TCP)

MULTIPLAYER-DUNGEONHATZ

78%

„PACKEND“



GRAFIK	61%
ANIMATION	55%
MUSIK	56%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	82%

VARIABEL

PREIS DM 49,95

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Endlich da!

die



NEU!

NUR HIER AUF WUNSCH
VON EUREM
LIEBLINGSREDAKTEUR
SIGNIERT

EINE RRRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA
ALLE AKTUELLEN SPIELEDemos! DIE HIGHLIGHTS
AUS PD UND DEMOSZENE! DIE BESTEN TOOLS!
KLASSE CD-ANIMATIONEN! ANIME! ZUSATZLEVELS
UND HD-INSTALLER! AUDIO-SOUNDTRACKS AUS
TRSI-PRODUKTION! GANZ EINFACH ZU BEDIENEN!
DIE MEISTEN PROGRAMME OHNE ENTPACKEN
SOFORT STARTBAR!
FÜR ALLE AMIGAS!

EINE RRRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA
ALLE AKTUELLEN SPIELEDemos! DIE HIGHLIGHTS
AUS PD UND DEMOSZENE! DIE BESTEN TOOLS!
KLASSE CD-ANIMATIONEN! ZUSATZLEVELS UND
HD-INSTALLER! AUDIO-SOUNDTRACKS AUS TRSI-
PRODUKTION! GANZ EINFACH ZU BEDIENEN! DIE
MEISTEN PROGRAMME OHNE ENTPACKEN SOFORT
STARTBAR!
FÜR ALLE AMIGAS!

EINE RRRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA
ALLE AKTUELLEN SPIELEDemos! DIE HIGHLIGHTS
AUS PD UND DEMOSZENE! DIE BESTEN TOOLS!
KLASSE CD-ANIMATIONEN! ZUSATZLEVELS UND
HD-INSTALLER! AUDIO-SOUNDTRACKS AUS TRSI-
PRODUKTION! GANZ EINFACH ZU BEDIENEN! DIE
MEISTEN PROGRAMME OHNE ENTPACKEN SOFORT
STARTBAR!
FÜR ALLE AMIGAS!

EINE RRRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA

MASSIG SPIELBARE DEMOS, DIE HIGHLIGHTS DER

AKTUELLEN DEMO-SZENE, IRRE CD-MOVIES,

EXKLUSIVE ZUSATZLEVELS FÜR STARKE GAMES,

TOLLE SOUNDS, PRIMA TOOLS,

STARKE SHAREWARE, GUTE TIPS & TRICKS

UND NOCH VIEL MEHR

JETZT FÜR NUR 29,- DM IM JOKER SHOP!

Bestelladresse: Joker Shop • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn
Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte
6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.



Alle Straßenkämpfer sollten sich warm anziehen, denn Neo und Lightshock holen zum nächsten Schlag aus: Nach den CD-Champions werden jetzt auch die Floppy-Fighter mit dem Shooting Star unter den Prügelorgien bedient – sorgsam getrennt nach AGA- und ECS-Gewichtsklasse.

Der richtige Kampfgeist herrscht hier bereits im Vorfeld, denn nach der problemlosen HD-Installation und dem (nur bei wenig Speicher erforderlichen) Anlegen einer Bootdiskette läuft das Programm anstandslos an und macht selbst im Multitasking-Betrieb keine Mätzchen. Die angenehm kurzen Ladezeiten werden wie bei der CD-Version durch lustige Kurzanimationen überbrückt. Untermalt von einem mitreißenden Titelsong, folgen die Credits und schließlich das ungewöhnlich reichhaltige Optionsmenü: Schwierigkeitsgrad und Matchdauer sind vierfach variierbar, dazu stehen zwei Spielgeschwindigkeiten und drei Sprachen (Deutsch, Englisch, Italienisch) zur Verfügung. Des weiteren dürfen Musik, Soundeffekte, das sporadisch fließende Blut und sogar die Special-Moves nach Belieben ein- und ausgeschaltet werden. Außerdem kann man die ein bis drei Gewinnsätze gegen einen einzigen Energiebalken für beide Kämpen eintauschen. Auch an die Konfiguration des Eingabegeräts wurde gedacht: Am CD³²-Steuerknochen lassen sich insgesamt vier Schläge und Tritte auf beliebige Knöpfe verteilen – und auf Wunsch zusätzlich die Blockfunktion, was auch bei einem Zwei-Button-Pad möglich ist, während herkömmlichen Joysticks die Qual der Wahl logischerweise erspart bleibt.

Bevor endlich zugeschlagen werden darf, steht aber noch die Entscheidung über das Wie auf der Tagesordnung. So muß man im normalen Einspielermodus einfach nacheinander sämtliche Kontrahenten (dazu gegebenenfalls das eigene

Spiegelbild) auf die Matte schicken, ehe man schließlich das Weiße bzw. Rote im Endgegner-Auge sieht. Die anderen Spielarten betonen dagegen eher den Wettkampfcharakter: VS-Battle bringt ein klassisches Duell auf den Screen, das Turnier mit bis zu sieben menschlichen oder computergesteuerten Teilnehmern wird nach dem K.o.-Prinzip ausgetragen, und beim Team-Match stehen sich zwei maximal achtköpfige Mannschaften gegenüber. Die Fighter bezieht man aus einem Pool von zehn recht unterschiedlichen Schlagetots, zu denen neben einer Quoten-Frau auch zwei tierisch originelle Monster gehören. Jeder Charakter verfügt über seinen speziellen, detailliert gezeichneten Hinter-

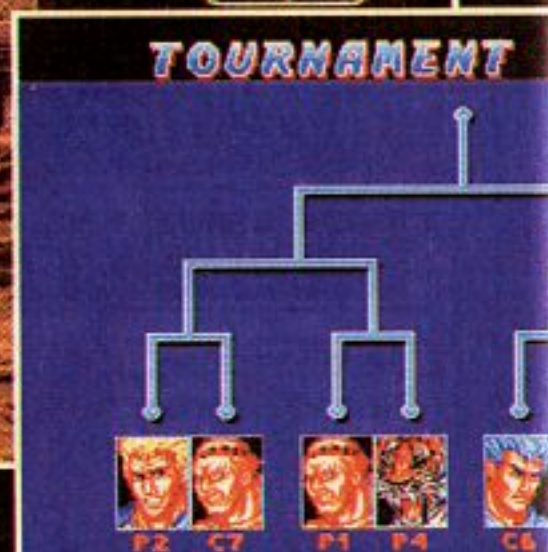


Do legst di nieda...

grund, seine eigene, etwas dünne Begleitmusik und natürlich auch über einen unverwechselbaren Kampfstil. Unübersehbar, daß dabei die erfolgreiche SNK-Serie „Fatal Fury“ Pate stand: Der hier beteiligte Muay-Thai-Kickboxer Tong Lee erinnert deutlich an den fatalen Sympathieträger Joe Higashi, und die Privatarena von Fightin' Spirit-Eric wirkt wie eine Mischung aus den persönlichen Schlachtfeldern von Terry Bogard und Big Bear.



Flamme an!



In der Sache selbst geht es nach bewährter Genre-Tradition mal wieder darum, das jeweilige Gegenüber so lange mit Hieben, Würfen und individuellen Special-Moves zu traktieren, bis dessen Energie auf dem Nullpunkt ist. Für offensive Spieler bieten sich vor allem die optisch gut in Szene gesetzten Powerschläge und Drehattacken an, während defensive Naturen eher auf das „Dashing“, also den schnellen Rückzug, oder Fernangriffe wie Feuerbälle und Wurfsterne zurückgreifen. Um dabei der aus der „Body Blows“-Serie bekannten und dort viel zu wirkungsvollen „Hock & Block“-Taktik entgegenzuwirken, wurden hier neben den üblichen hohen auch kurze Sprünge eingebaut, die immer für eine Überraschungsangriff gut sind. Außerdem bietet das Game erstmals am Amiga spezielle Paraden für die gerade erwähnten Geschosse an, deren Timing allerdings extrem heikel ist. Den letzten Schliff erhält das Geschehen durch liebevoll ausgesuchte Extras wie die schicke Bonusrunde, einen geheimnisvollen Zwischengegner oder die Möglichkeit einer manuellen Auswahl des nächsten Widersachers.

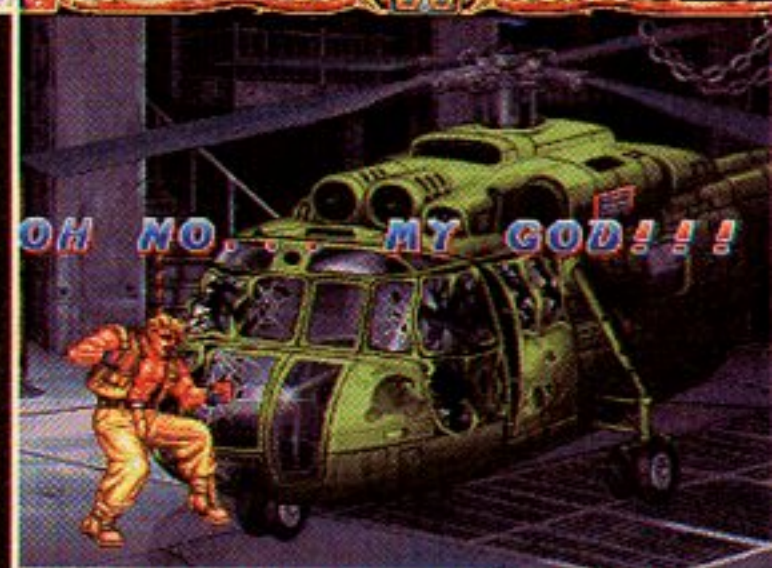
Erwartungsgemäß hat sich gegenüber der CD-Version wenig geändert, wenn man von den fehlenden Audiotracks und den in der ECS-Version leicht beschnittenen Animationen einmal absieht. Dafür verkürzen sich durch den Festplattenbetrieb nicht nur die Ladezeiten, erstaunlicherweise geht auch die Steuerung der Kampfmaschinen via Joystick oft besser von der Hand als mit den (immer noch anschließbaren) Pads. Ein Sonderlob gebührt den Lightshock-Grafikern, die hier eindrucksvoll vorführen, welches optische Feuerwerk man auch mit 32 Farben abbrennen kann. Zeilenscrolling fehlt jedoch nach



Da wird man doch glatt zum Tier

wie vor, und die Sprites sind beim direkten Konkurrenten „Super Street Fighter II Turbo“ ebenfalls um eine ganze Ecke größer ausgefallen. Auf flüssiges Scrolling und ebensolche Animationen muß man dagegen nicht verzichten, und in Sachen Handling und Spielspaß macht dem neuen Champ (auch von Diskette) eh so schnell keiner was vor.

Unter dem Strich behält unser Fazit zur CD-Ausführung damit praktisch uneingeschränkte Gültigkeit: Die gelungene Kombination aus detaillierten Grafiken und kompromißloser Spielbarkeit bei einer so immensen Optionsvielfalt ist nach wie vor überwältigend. Alle Prügelknaben, denen das ebenfalls in diesem Heft vorgestellte „Capital Punishment“ zu düster ist, müssen hier einfach zuschlagen! (mz)



Die Bonusrunde ist geschafft, der Heli auch...



Vorsicht, Baby! Tiger im Tank!

Bis zum Champion ist's noch weit

FIGHTIN' SPIRIT (NEO/LIGHTSHOCK SOFTWARE)

KAMPFSPORT



ECS
85%
„STARK“

AGA
88%
„SAUSTARK“

90%	GRAFIK	92%
79%	ANIMATION	87%
77%	MUSIK	77%
78%	SOUND-FX	78%
90%	HANDHABUNG	90%
90%	DAUERSPASS	90%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	KOMPLETT	



Die Tortour TOURING CAR CHALLENGE

Anno 95 haben wir Euch vor der spielerischen Massenkarambolage „Formula 1 Masters“ gewarnt, jetzt kehren dieselben Boliden in neuen Karosserien zurück. Da können arglose Motorsport-Manager leicht unter die Räder geraten...

Während der Tourenwagenmeisterschaft muß sich der geplagte Manager mit so ziemlich den gleichen Features herumärgern, die bereits dem Formel-1-Vorgänger den goldenen Kolbenfresser bescherten: Abgesehen von kleinen, fürs Gameplay eher unbedeutenden Retuschen, wartet das altbekannte Trauerspiel. Wer selbiges alleine nicht ertragen kann, läßt erneut bis zu drei Kumpels mitleiden, und für ganz extreme Masochisten bietet sich unter den vier Schwierigkeitsgraden jener mit dem bezeichnenden Namen „No Chance“ an. Denn selbst auf der „Easy“-Stellung liegt ein Platz auf dem Treppchen hier in weiter Ferne.

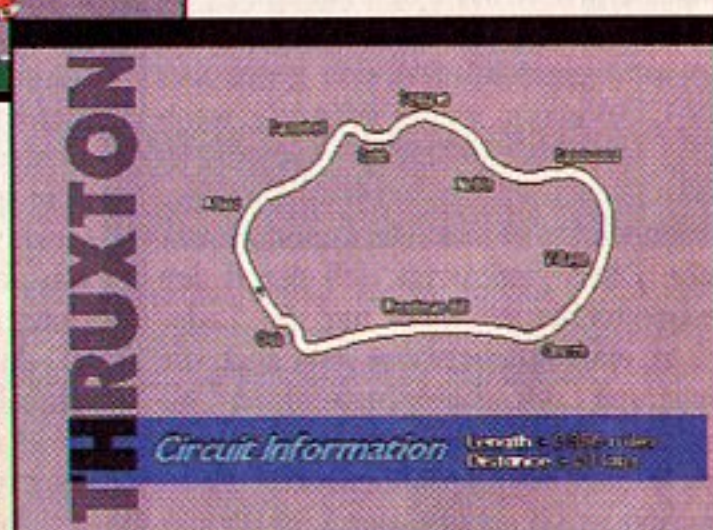
Vom mageren Startkapital werden zunächst einer der drei Reifenhersteller sowie das Fahrerduo für die zwei Kisten pro Rennstall unter Vertrag genommen. Danach landet man im Hauptmenü, wo sich neben ein paar Statistiken zur Fahrer- und Konstrukteurs-Wertung, Rekorden, Siegen, etc. auch wichtige Infos über die Strecken sowie Wettervorhersagen finden. Letztere dienen als Grundlage für die Feinabstimmung der beiden Boliden vor jedem Rennen. Klar, bei einer Hitzewelle ist es wenig ratsam, Regenreifen aufzuziehen, und ein kurvenreicher Streckenverlauf verlangt nach einer anderen Einstellung der Aufhängung als Hochgeschwindigkeitskurse. Eingefahrenes Preisgeld wird zudem in Motortuning, die Ausbildung der Bo-

Digi-Mord am Motorsport

xencrew oder neue Steuermänner investiert. Doch bis das Team konkurrenzfähig ist, dauert es so lange, daß man vermutlich schon davor den Rechner abgeschaltet hat. Zumal die Zufallsereignisse von leichten Unpäßlichkeiten der Piloten bis hin zu unverschuldeten Crashes und dem damit verbundenen Ausscheiden die Motivation nur weiter drücken. Schlecht kann es dem Spieler aber auch von der Grafik auf unterstem PD-Niveau, der grausigen Musik oder den ohrenbetäubenden Sound-FX werden: Die üble Präsentation macht das Vorbeibrausen der Rennwagen alsbald zur Folter für Auge und Ohr. Die Krönung im negativen Sinne stellt aber wiederum die ätzende „Action-Sequenz“ (ein Fadenkreuz muß per Maus in die Mitte einer Radnabe platziert werden) dar, zu der man beim Reifenwechsel genötigt wird. Kurzum, die im allgemeinen ganz passable Steuerung ist für die Katz', denn noch mehr Überdruß im Überfluß bietet die ebenso nervige wie völlig überflüssige Handbuchabfrage vor dem Spielstart – wer will schon eine Raubkopie von Software-Bodensatz? Statt dessen werden ehrliche Käufer wohl gerne den Hersteller überfahren wollen, weil er ihnen da für 50 Märker Startgeld eine digitale Fehlkonstruktion angedreht hat, die kaum die zwei Disketten wert ist, auf denen sie geliefert wird! (st)



Das Menü kennen wir doch...



Der Spaß bleibt auf der Strecke

TOURING CAR CHALLENGE
(OTM 2000)

RENNSPORT-MANAGEMENT

15%
„FEHL-ZÜNDUNG“

GRAFIK	16%
ANIMATION	9%
MUSIK	7%
SOUND-FX	4%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	19%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS	DM 49,-
--------------	----------------

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE, HIGHScores
DEUTSCH	NEIN

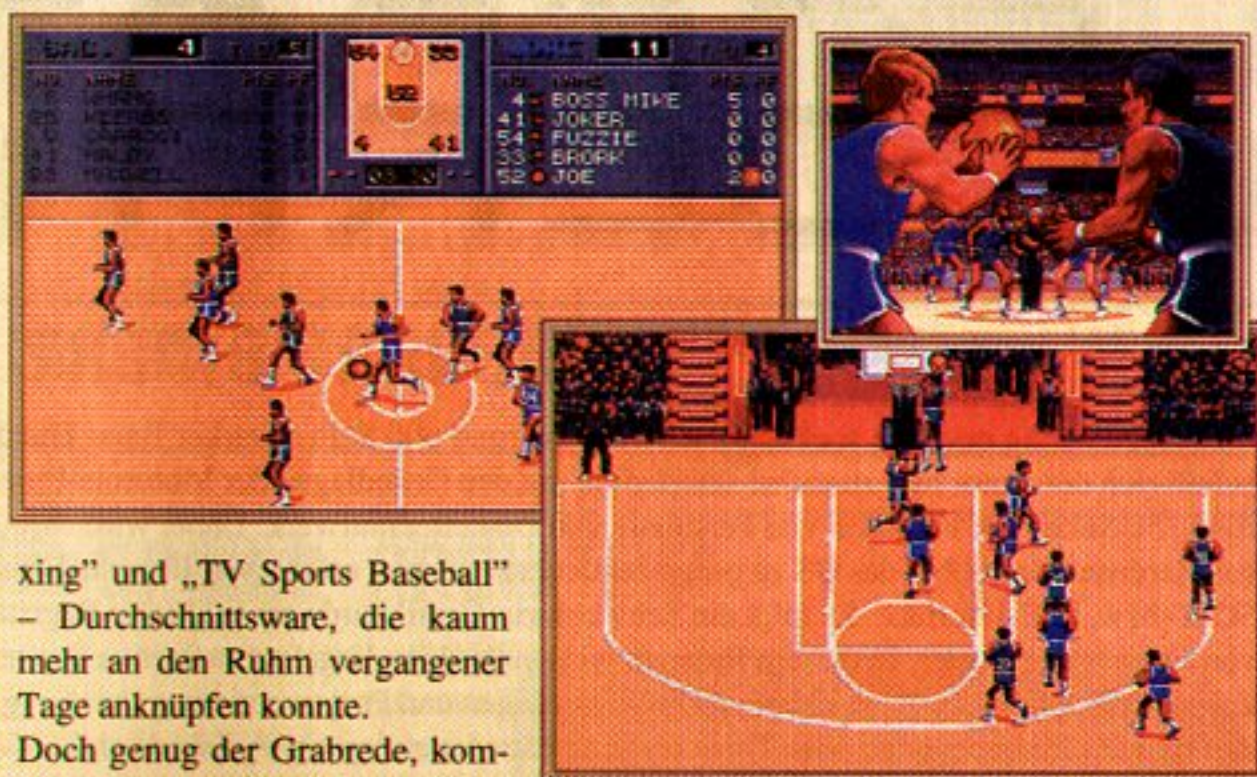
KLASSIKER



Als das US-Label Cinemaware die Bühne verließ, trugen die Amigos Trauer: Nicht nur wegen cinematographischer Klassiker wie „Defender of the Crown“ oder „It came from the Desert“, sondern eben auch und gerade wegen der in jeder Hinsicht sehenswerten Reihe „TV Sports“.

Cinemaware war einst quasi der Mercedes unter den Spieleherstellern und als solcher seiner Zeit meilenweit voraus: Lange bevor es den Begriff „Multimedia“ überhaupt gab, wurden hier bereits Mitte der 80er Jahre interaktive Spielfilme produziert. So war denn auch „TV Sports Football“ das erste und über lange Zeit hinweg einzige erwähnenswerte Football-Game für die „Freundin“. Es folgten Highlights der Amiga-Spielegeschichte wie die eingangs erwähnte Ameisen-Saga oder eben auch unser heutiger Klassiker, der aufgrund der auch in Europa populären Disziplin hierzulande deutlich mehr Anhänger fand als sein sportlicher Vorgänger.

Doch irgendwann forderte der personelle und materielle Aufwand seinen Tribut in Form finanzieller Schwierigkeiten. Zwar konnten der Wechsel zu Mirrorsoft und nach deren Pleite die Flucht zu Mindscape den Zerfall der Company noch ein Weilchen hinauszögern, doch das Ende war wohl wortwörtlich programmiert. Den letzten Zuckungen entsprangen dann noch „TV Sports Bo-



xing“ und „TV Sports Baseball“ – Durchschnittware, die kaum mehr an den Ruhm vergangener Tage anknüpfen konnte. Doch genug der Grabrede, kommen wir zu erfreulicheren Dingen; etwa der Tatsache, daß unser heutiger Oldie selbst auf modernen AGA-Rechnern nicht den Dienst versagt und sich sogar auf Festplatte bannen läßt. Wer zu diesem Zweck das recht merkwürdige Install-Script bemüht, wird sich zwar getäuscht sehen, doch eine simple Kopierprozedur und zwei Assigns später erscheint in der Tat das an Schlichtheit kaum zu übertreffende Hauptmenü auf dem Screen. Ein schnelles Übungsmatch steht hier ebenso zur Wahl wie eine komplette Saison in den westlichen und östlichen Basketball-Ligen. Diese wurden zwar nicht originalgetreu übernommen, doch lassen sich Team- und Spielerdaten bis hin zum Namen des Trainers ganz einfach edieren und selbstverständlich auch abspeichern. Okay, die Vorzeigegrafik von 1990 hinterläßt im AGA-Zeitalter einen etwas renovierungsbedürftigen Eindruck, und die fetten NTSC-Streifen tragen ebenfalls nicht gerade zum optischen Genuß bei. Trotzdem wissen die vielen unterschiedlichen Wurf-Animationen der (bis auf die Tri-Nummer) identisch gezeichneten Spieler noch immer zu gefallen, und das Gameplay hat erstaun-

lich wenig von seinem Reiz verloren. Speziell gegen einen menschlichen Kontrahenten machen die abwechslungsreichen Duelle also nach wie vor Spaß, und an den Statistiken, taktischen Feinheiten und nicht zuletzt den zahlreichen Gags gab es ja noch nie etwas zu bemängeln. Auch die Steuerung war und ist gut, doch wer sich selbst davon überzeugen will, hat's schwer: TV Sports ist mittlerweile nur noch im Joker-Archiv und anderen Software-Museen angesagt. (mz)



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
90%		74%
91%	GRAFIK	72%
92%	ANIMATION	74%
85%	MUSIK	72%
80%	SOUND-FX	60%
85%	HANDHABUNG	78%
91%	DAUERSPASS	76%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

Belesene Amigos haben mehr von ihrer „Freundin“: In diesem Sinne mutiert der User Club diesmal zum Buchclub und präsentiert Euch druckfrische Fortbildungskurse rund um die Themen Spiele und Hardware.

NEUES FUTTER FÜR LESERATTEN

HARDWARE & MEHR

Im Media Verlag erschien soeben J. Schimanskis rund 600 Seiten starker Band **Hardware auf einen Schlag**. In 20 Kapiteln befaßt sich der Autor hier zunächst ausführlich mit den Grundlagen der Motorola-Prozessoren und beschreibt anschließend auf rund 150 Seiten die Funktion von Festplatte und Diskettenlaufwerk. Dabei wird darauf eingegangen, wie die Massenspeicher per Hardware bzw. über das OS zu programmieren sind, man erfährt viel über die Directory-Strukturen und ein wenig über das SCSI- bzw. IDE-Interface. Es folgt ein Schwenk zur Grafikhardware inklusive Registerbelegung und Leistungs-Beschreibung von Copper wie Blitter. In diesem Rahmen wird außerdem dargelegt, wie etwa Sprites und Scrolling zu realisieren sind. Sehr knapp setzt sich das Buch anschließend mit Grundlagen und Programmierung des Amiga-Betriebssystems auseinander, und auch die Themen Eingabegeräte oder Tonerzeugung hätten sicher mehr Aufmerksamkeit verdient.

Hardware auf einen Schlag

Grundlagen bzw. Programmierung von Amiga-Hardware und OS-Kernel für ambitionierte Amiganer und Demo- bzw. Spielecoder; Diskette anbei.

Autor: J. Schimanski

Umfang: ca. 600 Seiten

Preis: 49,- DM

Bezug: Media Verlag,

Tel.: 08387/9 22 22

Das Fazit zieht der Autor in seiner Kurzdokumentation des AA-Chipsatzes gleich selber: „Wie Spritekontrollwörter... aussehen, müssen Sie am besten selbst herausfinden.“ Als Amiga-Literat erhält man hier also einerseits ein paar wertvolle Informationen, wird aber andererseits auch über vieles im unklaren gelassen. Dennoch geht der Preis von 49,- DM in Ordnung, denn wer mit Schaltplänen und Taktzyklen etwas anfangen kann oder sich für gehobene Demo- oder Spieleprogrammierung per Assembler interessiert, wer einige Druckfehler und den unsauberen Stil der (gemeinsam mit einem simplen Animations-Tool auf Disk beiliegenden) Beispielpprogramme verzeiht, wird die Investition trotz der erwähnten Mängel nicht bereuen.



DER BUCH-BAUKASTEN

Ein interessantes, wenn auch nicht gerade preisgünstiges Konzept verfolgt der Interest-Verlag mit dem von verschiedenen Autoren verfaßten und dann von Thomas Krauß zusammengestellten Wälzer **Hard- und Softwaretuning für den Amiga**. Zum Preis von 99,- DM erhält man hier zunächst einen umfassenden Ringordner mit rund 760 dichtbedruckten Seiten sowie der (mit 59,- DM extra zu bezahlenden) Option auf fünf jeweils rund 100 Seiten starke Updates inklusive je einer Begleitdisk bzw. CD pro Jahr. Der Vorteil liegt auf der Hand, denn so bleibt der Informationsgehalt stets am Puls der Zeit.

Und tatsächlich wird hier so ziemlich alles angerissen, was ambitionierte Amiganer wissen müssen. Das beginnt bei der grundlegenden Hardware und dem Betriebssystem, führt über die Programmiersprachen AREXX, Assembler, C und Modula 2 bis hin zu Grundlagen der Software-Entwicklung samt Beispiel-Progis und Multimedia-Techniken. Tips & Tricks zum Umgang mit Floppy, Festplatte oder Shell fehlen ebenso wenig wie die Kurzvorstellung gängiger und wichtiger Tools

Hard- & Software-tuning für den Amiga

Weiterführender Praxis-Ratgeber als Ringbuch mit Tips für den alltäglichen Umgang mit dem Amiga; Diskette anbei.

Autor: Verschiedene

Umfang: ca. 760 Seiten, erweiterbar

Preis: 99,- DM

Bezug: Interest Verlag,
Tel.: 0821/5 60 70

oder Utilites. Auch das Thema Online-Surfing bleibt nicht außen vor, und schließlich befaßt sich ein recht ausführliches Kapitel mit dem Eigenbau kleinerer Hardware-Erweiterungen. Besonders schön, daß die für den Platinen-Selbstbau erforderlichen Vorlagen gleich auf Klarsichtfolie eingeklebt sind. Alles in allem also ein wohlverfaßtes, aktuelles und deshalb momentan konkurrenzloses Handbuch für den tiefergehenden Praxis-Umgang mit dem Amiga. Daß sich auf der beiliegenden Diskette einige Listings, Beschreibungen und ein

Schachprogramm finden, ist dabei zwar nett, doch eine CD-ROM inklusive aller besprochenen Tools und PD-Programme wäre freilich noch viel begrüßenswerter gewesen – zumal für den relativ hohen Preis.



DER SPIELE-ARCHITEKT

Ein ziemlich freches Textrecycling erlaubt sich hier der Verlag Gabriele Lechner in Zusammenarbeit mit Niki Laber, einem der Köpfe von Neo Software: Man hat das 1991 erstaufgelegte Buch **Amiga Spiele selber programmieren** einfach auf zwei Bände zu jeweils 200 Seiten unterteilt, ohne den Inhalt dabei dem aktuellen Stand der Dinge anzupassen – und will nun 39,- DM pro Ausgabe haben. So sind etwa die Assembler-Listings in ebenso altem wie schlechtem Programmierstil abgefaßt und für jenes Seka-Tool ausgelegt, von dem der Autor im Vorwort zu berichten weiß, daß es heute überhaupt nicht mehr zu beziehen sei! Schwamm drüber, denn mit etwas gutem Willen, einem beliebigen anderen Assembler-Paket und Programmier-Grundkenntnissen läßt sich hier trotzdem vieles erlernen.

So beschreibt **Band 1** Schritt für Schritt die Entstehung eines kleinen Geschicklichkeitsgames, angefangen bei der Planungsphase über die Handhabung von Screens, Sprites und Scrolling bis hin zu Sound, Joystickabfrage und Punktezahl. **Band 2** dringt tiefer in die Hardware vor, erklärt die genauen Funktionen eines MOD-Players, von Blitter und

dem AGA-Chipsatz. Zudem wird hier die Entstehung beispielsweise einer scrollenden Laufschrift, von rotierenden und zoomenden Blitter-objekten oder 3D-Sternen beschrieben. Beiden Bänden liegen Disketten mit Listings und allen erforderlichen Files bei. Freilich sind die mehrseitigen, dabei nur einspaltig und in übergroßen Lettern gedruckten Listings schon eine ziemliche Dreistigkeit, genau wie das Konzept der Aufspaltung eines früheren Kompletswerkes in zwei separate und dabei nicht eben preisgünstige Ausgaben. Andererseits fehlt es an Konkurrenz zum gebotenen Stoff, weshalb wir unsere Empfehlung dennoch kaum verweigern können. (rl)

Amiga Spiele selber programmieren Band 1 & 2

Spiele und Demos per Assembler selbstgemacht für Einsteiger (Band 1) und Fortgeschrittene (Band 2), jeweils mit Diskette.

Autor: Niki Laber

Umfang: 180 bzw. 250 Seiten

Preis: 49,- DM

Bezug: Verlag Gabriele Lechner,
Tel.: 089/834 05 91





RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



Oktoberrundfunkserien



FERNSEHEN

Wissenswertes aus „Ollies Welt“ serviert am **1. Oktober** um 10.20 Uhr ein „Bim Bam Bino“-Special auf **Kabel 1**; am **3. Oktober** folgen um 12.10 Uhr Abenteuer im dreidimensionalen (Cyber-) Raum.

Wo der Supercomputer HAL 9000 auftritt, kann Stanley Kubricks Kultstreifen „2001 – Odyssee im Weltraum“ nicht weit sein: Zu sehen am **1. Oktober** um 0.00 Uhr auf **Sat 1**.

Kabel 1 setzt am **3. Oktober** um 20 Uhr den „Spaceworld“-Zyklus mit einem Bericht über die US-Raumfahrt von 1947 bis 1963 fort: „Der Stoff, aus dem die Helden sind“. Um 1.00 Uhr folgt der SF-Film „Der Angriff kommt aus dem All“.

Am **10. Oktober** geht's um 20 Uhr auf **Kabel 1** unter dem Titel „Megaville“ nochmals in die „Spaceworld“.

Vergleiche zwischen Gehirn und Computer stellt das **Bayerische Fernsehen** am **28. Oktober** um 13.30 Uhr in „Geheimnisvoller Kosmos Gehirn“ an. Und am **7. November** um 14.45 Uhr kann man beim selben Sender „Technik aus Europa“ kennenlernen.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

„Forscher – Fakten – Visionen“ präsentiert das Wissenschaftsmagazin des **Bayerischen Fernsehens** am **2. Oktober** um 19.30 Uhr.

Am **2., 16. und 30. Oktober** brechen auf **3sat** jeweils um 15.30 Uhr bei dem gleichnamigen Wissenschaftsmagazin „Modern Times“ an.

Um Computergrafik (u.a. mit Berichten von der Siggraph '96 in New Orleans) geht's am **5. Oktober** um 13.30 Uhr im „Computer-Treff“ des **Bayerischen Fernsehens**. Am **2. November** folgt ein Bericht über die Systems '96.

Mit „WinWord 7.0“ beschäftigt sich „Neues... der Anwenderkurs“ im Oktober jeweils **samstags** um 14 Uhr auf **3sat**.

Kauftips gibt der „Ratgeber Technik“ der **ARD** am **6. und 10. November** um 17 Uhr.

„Neues... die Computershow“ auf **3sat** berichtet am **7. Oktober** um 21.30 Uhr von der Frankfurter Buchmesse. Die nächsten Folgen kommen am **21. Oktober** und **18. November**.

„TM – Das Technikmagazin“ im **Bayerischen Fernsehen** meldet sich am **12. und 19. Oktober** sowie am **16. November** jeweils um 13.30 Uhr.

Um „Menschen, Technik, Wissenschaft“ geht es auf **3sat** am **14. Oktober** um 21 Uhr, es folgt um 21.30 Uhr das Magazin „HITEC“ mit einer Dokumentation über „Die Informationsgesellschaft“. Mit „HITEC“ geht's weiter am **28. (21.30 Uhr)** und am **31. Oktober (13 Uhr)** sowie am **11. und 25. November** jeweils um 21.30 Uhr.

Aus Forschung und Technik berichtet „Globus“ am **15. Oktober** und am **12. November** um 21.35 Uhr in der **ARD**. Der „Computerclub“ des **WDR** läuft am **28. Oktober** und **25.**

November jeweils um 23 Uhr, wiederholt wird am folgenden **Sonntag** um 6 Uhr.

Ab **2. November** laufen auf **3sat** jeweils **samstags** ab 14 Uhr weitere Folgen von „Neues... Computer für Kids“; wiederholt werden sie ab dem **29. November**.

Ebenfalls auf **3sat** kommt am **4. November** um 21.30 Uhr „Neues... das Computermagazin“.

Das **Bayerische Fernsehen** startet am **5. November** um 13.30 Uhr das sechsteilige „Entdeckermagazin“, das immer **dienstags** ausgestrahlt wird.

Triste Tage verbringt man am besten im „Online-Café“ des **Bayerischen Fernsehens**, das am **9. und 30. November** jeweils um 13.30 Uhr geöffnet hat.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN



Am **5. Oktober** und **2. November** stellt Andreas Vohwinkel um 10.15 Uhr in seiner „Computer Corner“ auf der **Ruhrwelle** Neuheiten vor.

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr sorgt das Computer-

Magazin „Fatal Digital“ im Jugendprogramm „Zündfunk“ auf **Bayern 2** für neuen Zündstoff.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ auf **Radio ffn** die Trickkiste.

Ebenfalls **montags** verschickt **Radio Hamburg** um 17 Uhr „Chipsfrisch“ die Bytes.

Radio Mainwelle steht jeden **Montag** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke“.

„High-Tech“ gibt's **mittwochs** um 15.40 Uhr beim **Info-Radio**.

Computer-Beiträge sendet **mittwochs** ab 19.05 Uhr „Club Online“ auf **NDR 2**, am letzten Mittwoch des Monats gibt's die „Spiele-Hits des Nordens“.

Der „Point-Computerspiel-Tip“ kommt **donnerstags** um 18 Uhr von **SDR 3**.

Um Computer und Kommunikation geht es **samstags** um 16.30 Uhr in „Forschung aktuell“ vom **Deutschlandfunk**.

Von **WDR 5** gibt's **samstags** ab 10.45 Uhr Tips im „Ratgeber Computer“. (Barbara Grohmann)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafel 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3sat	Tafel 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
VIVA	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
PRO 7	Tafeln 190/191	Computernews

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Joker Shop
Petra Laubenberger

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck
(jn)
Richard Löwenstein
(rl)

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Textchef
Oskar Dzierzynski
(od)

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Comic
Werner Regnet

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein
(rl)
Max Magenauer
(mm)

Titel
Prolit Studio

Joachim Nettelbeck
(jn)
Steffen Schamberger
(st)
Waltraud Schmidt
(ws)
Martin Schnelle
(mash)

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeiter
Barbara Grohmann
Manuel Semino

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Redaktionsassistent
Dorothea von Pronay

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland
(Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (II/96)
Verbreitung: 76.880



Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint zweimonatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (6 Ausgaben): DM 40,- / Ausland: DM 47,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977
Compuserve: 1041125,1742
Internet: 1041125.1742@compuserve.com

Amiga
(alle Systeme)

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

688 Attack Sub	EV	24,95
Aquatic Games	DA	19,95
Archer McLean Pool	EV	27,95
Aufschwung Ost	DV	29,95
Bard vs the world	DA	24,95
Biing! (2 MB + Festplatte)	DV	77,95
Birds of Prey	EV	29,95
Black Crypt	EV	29,95
Black Viper	DV	64,95
Bomb Mania	DV	36,95
Bubble & Squeak	EV	24,95
Cannon Fodder 2	DA	57,95
Caribbean Disaster *	DV	69,95
Cedric	DV	62,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Civilization	DV	39,95
Colossus Chess	EV	24,95
Crash Dummies	DA	24,95
Colonization	DV	79,95
Combat Air Patrol	DA	39,95
Death Mask	EV	24,95
Der Boss	DV	39,95
Der Produzent *	DV	74,95
Der Reeder (1.5 MB)	DV	46,95
Desert Strike	EV	29,95
Dune 1	EV	24,95
Dune 2	EV	28,95
Epic	EV	24,95
Erben der Erde	DV	52,95
F-117A Nighthawk	DA	39,95
F-29 Retaliator	EV	24,95
Fantasy Manager 95/96	EV	39,95
Fields of Glory	DV	39,95
Flight of the Amazon Queen	DA	67,95
Formula 1 Grand Prix	DA	39,95
Formula 1 World		
Champ. Edition (1.5 MB)	DA	56,95
Gloom Deluxe	DA	V.mö.
Gunship 2000	DA	39,95
Hanse - Die Expedition	DV	41,95
Hattrick *	DV	69,95
Hillsea Lido	DV	V.mö.
Hook	EV	24,95
Jaktar - Der Elfenstein	DV	49,95
Jurassic Park	EV	24,95
Kampf um die Krone *	DV	74,95
Lemmings 1	EV	28,95
Lemmings 2	EV	28,95
Lothar Matthäus	DA	19,95
Lothar Matthäus Super Soccer	DV	24,95
Mad News (1.5 MB + Festplatte)	DV	48,95
Mad News Extrablatt *	DV	34,95
MAG!!!	DV	74,95
Megarts Hockey	DV	36,95
Nemac IV (2 MB)	DV	44,95
Oscar	EV	24,95
PGA Tour Golf Plus	EV	29,95
Piracy on the High Seas	EV	29,95
Pole Position - F1 Teamchef *	DV	82,95
Populous 2	EV	29,95
Power Monger	EV	29,95
Road Rash	DA	29,95
Samba Partie	DV	77,95
Sensible World of Soccer 95/96	DA	44,95
Sim Classics		
(Sim Ant, City & Earth)	DV	71,95
Soccer Stars		
(Anstoss, FIFA Soccer, Kick Off 3)	DV	59,95
Space Hulk	EV	29,95
Super Skidmarks	EV	53,95
Super Tennis Champs	DA	V.mö.
Syndicate	EV	28,95
UFO	DV	39,95
Whale's Voyage	EV	24,95
Whale's Voyage 2	DV	65,95
Wheelspin	DA	57,95
Wing Commander 1	EV	29,95
Worms	DA	56,95
Worms Reinforcements	DA	V.mö.
Xtreme Racing	EV	29,95
Zeewolf 2	DA	V.mö.
Zeppelin	DV	29,95

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga 1200

Allen Breed 3D	DA	56,95
Alien Breed 3D II -		
The Killing Grounds	DA	69,95
Biing! (3 MB + Festplatte)	DV	82,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Coala	DA	49,95
Der Produzent *	DV	74,95
Der Reeder (2 MB)	DV	46,95
Der Seelenturm	DV	32,95
Dungeon Master 2 (2 MB)	DV	76,95
Erben der Erde	DV	37,95
Fears	DA	69,95
Fields of Glory	DV	39,95
Gunship 2000	DV	39,95
Hanse - Die Expedition (2 MB)	DV	41,95
Kampf um die Krone *	DV	74,95
MAG!!!	DV	74,95
Pinball Illusions	DA	59,95
Pinball Prelude	DA	V.mö.
Primal Rage	DA	56,95
Roadkill	EV	49,95
Sim City 2000	DV	71,95
Slam Tilt	DA	44,95
Speris Legacy	DA	56,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	39,95

CD 32

Allen Breed 3D	DA	56,95
Erben der Erde	DV	49,95
Fears	DA	69,95
Speris Legacy	DA	56,95
Worms	DA	56,95

Anwendungen

50 Amiga Tools	DA	29,95
Formular Designer	DV	39,95
Grafikstudio	DA	39,95
Heim + Druck Manager	DA	44,95
PC-Handler	DA	44,95
Rechtschreibtrainer	DV	39,95
Sound Studio	DV	29,95
Tabellenkalkulation	DA	39,95

Solange Vorrat reicht:

Back to the Future 3	DA	19,95
Chaos Engine (A500)	DV	19,95
Unendliche Geschichte 2	DV	19,95
World Soccer	DA	19,95

☎ 02871-183088

Hardware & Zubehör

1 MB-Erweiterung		
für Amiga 500	49,95	
2 MB-Erweiterung		
für Amiga 500	179,00	
2. Laufwerk 3,5"	99,95	
Amiga Control Pad	22,95	
Amiga Joystick	29,95	
Amiga Maus	24,95	

So
können Sie gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Ihre Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Ihren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

DAS

JOKER-IMPERIUM

DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF:

AMIGA vs PC

Die Erforschung der interstellaren Weiten schreitet fix voran: Anfängliche Fehler wurden diesmal vermieden und weitere Planeten erkundet. Kurzum, der Grundstein beider Imperien scheint stabil gelegt.

DIE REGELN

...des Wettkampfes sind grundsätzlich ganz simpel: Amigos und DOSisten vertreten in zwei verschiedenen, zufällig generierten Galaxien die Menschen (Heimatsystem Sol) und treffen dort bald auf Aliens, mit denen sie in Krieg oder Frieden leben sollen – unser ausgetüfteltes Scoresystem sorgt dabei für vergleichbare Positionsbeurteilungen. Im Gegensatz zu den bisherigen Postspielen werden wir Euch zum Joker-Imperium immer wieder neue Fragen

stellen, die Ihr bitte auf einer Postkarte beantworten wollt. Wir zählen die Einsendungen dann aus, gehen nach Euren Wünschen vor und lassen die zugrundeliegende Computersimulation anschließend so lange weiterlaufen, bis etwas passiert, das Euer Eingreifen erforderlich macht. Auch wenn dabei mal längere Perioden übersprungen werden, verpaßt Ihr also nichts. Auf diese Weise werden sich ungleichzeitige Entwicklungen nicht vermei-

den lassen, bei denen mal die eine und mal die andere Gruppe ein paar Jährchen bzw. Runden voraus ist. Aber das betrachten wir als Vorteil, denn schließlich ist nichts so spannend wie die Ungewißheit, was wann wo geschehen mag... Und natürlich gibt es auch in jeder Ausgabe etwas zu gewinnen, denn unter allen Einsendern verlosen wir diesmal: **Fighting Spirit (CD)** für den Amiga **Chris Hülsbeck's Sound Factory** für den PC

DIE BEIDEN GALAXIEN

In jedem der beiden Sternhaufen haussen (Euch eingeschlossen) sechs intelligente Rassen, welche die je 24 Sterne unter sich aufteilen müssen. Momentan zeigen wir in unseren Schaubildern bzw. Tabellen nur die Sonnen, die für

Euch auch erreichbar, also höchstens sechs Lichtjahre von Sol oder einer Kolonie entfernt sind. Die Farben der Sonnen lassen auf die Planeten schließen, denen man dort begegnen könnte: Gelbe Sterne bieten eine hohe Chance auf

erdähnliche Welten, rote und grüne Sonnen liegen ebenfalls noch ganz gut im Rennen. Blaue, weiße oder violette hingegen verfügen über zwar eher lebensfeindliche, dafür aber häufig rohstoffreiche Himmelskörper.

DER SCORE

Amiga 2306: Bevölkerung: 20 Pt., Wirtschaft: 28 Pt., Erkundungen: 4 Pt., Erfindungen: 3 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 56 Pt.

PC 2303: Bevölkerung: 9 Pt., Wirtschaft:

21 Pt., Erkundungen: 2 Pt., neue Sterne: 1 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 34 Pt.

Stand: Im Jahre 2303 hatten die Amiganer 36 Pt. – also nur ein geringfügiger Vorsprung gegenüber den DOSisten mit

34 Pt., der zudem noch auf den glücklichen Technologiefunden von Paladia beruht. Haben die PCler also doch die effektivere Strategie?

AMIGA-GALAXIS

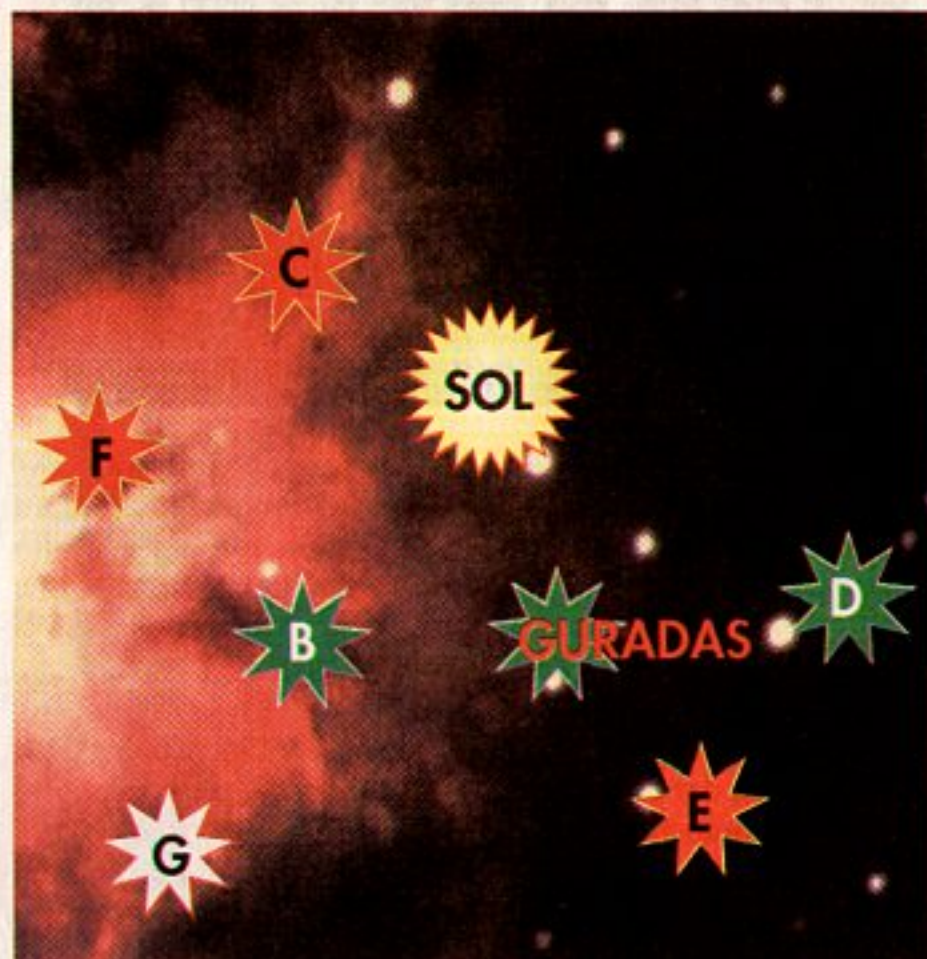
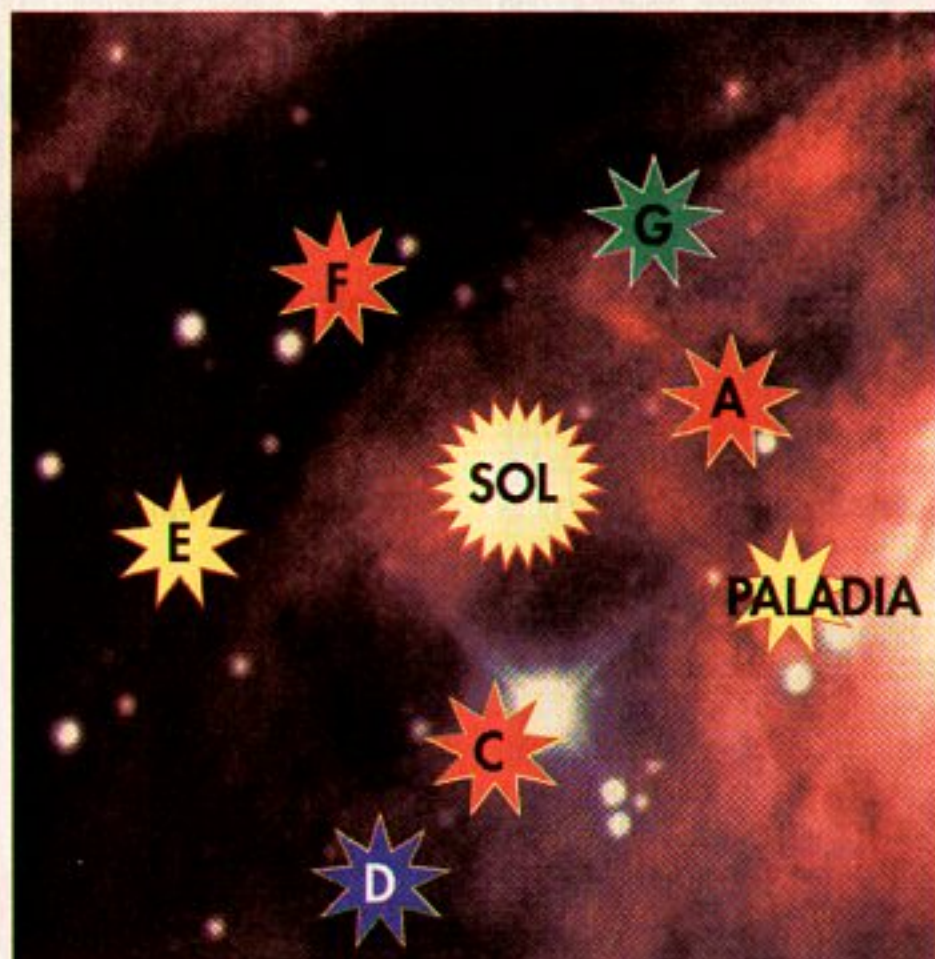
	Sol	Paladia	A	C	D	E	F	G
So	/	3	3	3	5	5	5	6
Paladia	3	/	3	4	6	8	8	7
A	3	3	/	6	7	8	6	4
C	3	4	6	/	3	5	7	9
D	5	6	7	3	/	6	10	11
E	5	8	8	5	6	/	6	9
F	5	8	6	7	10	6	/	5
G	6	7	4	9	11	9	5	/

PC-GALAXIS

	Sol	Guradas	B	C	D	E	F	G
So	/	2	3	3	4	5	6	7
Guradas	2	/	3	4	4	4	6	6
B	3	3	/	3	7	6	3	4
C	3	4	3	/	7	7	4	5
D	4	4	7	7	/	5	10	10
E	5	4	6	7	5	/	8	7
F	6	6	3	4	10	8	/	4
G	7	6	4	5	10	7	4	/

AMIGA GALAXIS

PC GALAXIS



DIE AKTUELLE LAGE

Die Amiganer schreiben das Jahr 2306, in der PC-Galaxis ist es erst 2303. Amiga-Sol hat 6,7 Mrd. Einwohner, PC-Sol 5,7 Mrd. Folgende Entscheidungen wurden von Euch getroffen:

Gelderverteilung SOL

	AM	PC
SCHIFFBAU	35%	34%
VERTEIDIGUNG	5%	3%
INDUSTRIE	18%	20%
ÖKOLOGIE	28%	28%
FORSCHUNG	14%	15%

Gelderverteilung PALADIA/GURADAS

	PA	GU
SCHIFFBAU	5%	0%
VERTEIDIGUNG	7%	5%
INDUSTRIE	29%	81%
ÖKOLOGIE	0%	0%

FORSCHUNG

59% 14%

Schiffbau

Die Amigos bauen auf ihrer Paladia-Kolonie ein weiteres KOLONIESCHIFF (derzeit liegen keine Schätzungen über die Baudauer vor), die PCler haben auf Guradas vorerst keine Schiffswerft eingerichtet. Auf beiden Sols wird natürlich das letzte Runde in Auftrag gegebene KOLONIESCHIFF weitergebaut. Amiganer dürfen auf eine Fertigstellung in 20 Jahren rechnen, bei den DOSisten wäre in 28 Jahren Stapellauf. Ein schnelles Wort zu solchen Schätzungen, die sich natürlich auf den Ist-Zustand beziehen und Faktoren wie wachsende Wirtschaftskraft etc. nicht berücksichtigen. Anders gesagt liegen die tatsächlichen Bauzeiten rück-

blickend meist deutlich unter den ersten Schätzungen.

Flugaufträge

	AM	PC
ERKUNDER 1	Sol	Stern B
ERKUNDER 2	Stern D	Stern F

Amiga: ERKUNDER 1 erreichte Sol und tankte dort auf, ERKUNDER 2 erreichte Stern D und fand dort eine rohstoffreiche Ödwelt, die mit der derzeitigen Technologie nicht besiedelt werden kann, prinzipiell aber bis zu 2 Mrd. Menschen Platz böte.

PC: ERKUNDER 1 erreichte Stern B, konnte dort aber leider keinerlei Planeten entdecken. ERKUNDER 2 ist nach wie vor zu Stern F unterwegs; geschätzte Ankunft in drei Jahren.

DIE FRAGEN

Nun also zu den Fragen, wobei Amiganer ein deutliches „AMIGA“ auf ihre Antwortpostkarte malen, während DOSisten eben „PC“ draufschreiben. Genaugenommen geht es diesmal aber „nur“ um Flugaufträge:

Amiga: Was soll mit ERKUNDER 1 geschehen? Er kann auf Sol verbleiben oder jedes beliebige andere Ziel anfliegen, wobei allerdings nur E, F und G noch nicht erforscht sind. Was soll mit ERKUNDER 2 geschehen? Er kann bei Stern D bleiben, nach Sol bzw. Paladia zum Auftanken

fliegen oder auch Stern C anfliegen.

PC: Was habt Ihr mit ERKUNDER 1 vor? Er kann bei Stern B bleiben, nach Sol bzw. Guradas zum Tanken fliegen oder zu Forschungszwecken Stern C respektive Stern F anfliegen.

Nachdem der AMIGA JOKER künftig leider nur noch alle 2 Monate erscheint, werden wir mit dem Joker-Imperium folgendermaßen verfahren: Nächstes Mal erscheint ein PC-Only-Imperium, dann wieder ein gemeinsames, und so weiter. Abgesehen davon, daß die PCler unge-

fähr doppelt so schnell voranschreiten werden, ändert sich also praktisch nichts. Zumal unser Vergleichs-Score dafür sorgen wird, daß man trotzdem weiß, wer gerade die Nase vorn hat!

So oder so schickt Ihr die Karte mit den Antworten bitte samt leserlichem Absender an die Imperiale Zentrale:

Joker Verlag
„Joker-Imperium“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



Verzweigung: Stelle in einem Programm, von der aus es in mindestens zwei Richtungen weitergehen kann.

VESA: Die „Video Electronics Standard Association“ ist eine in Kalifornien beheimatete Organisation, an der fast die gesamte Digi-Branche beteiligt ist. Sie bemüht sich um die Aufstellung industrieeinheitlicher Standards, z.B. für Bus-Systeme und Grafikmodi wie SVGA.

VGA: Die Abkürzung für „Video Graphics Array“, einen 1987 von IBM eingeführten Grafikstandard für die DOSe. Gegenüber dem älteren EGA-Modus (von dem noch älteren CGA und der monochromen Hercules-Darstellung ganz zu schweigen) brachte er einen deutlichen Fortschritt, was die Zahl der gleichzeitig auf dem Screen darstellbaren Farben bei einer bestimmten Auflösung angeht. Inzwischen wurde er selbst wieder vom noch moderneren Super VGA überholt, das bei Auflösungen von 640 x 480 Pixeln und mehr bereits 256 verschiedene Farbtöne (VGA: 16) und mehr zugleich auf den Bildschirm bringt. Maximal sind derzeit bis zu 16 Millionen Farbtöne möglich.

Video-Controller: Im Unterschied zur Multimedia-Maschine Amiga braucht ein PC eine Grafikkarte, damit sein Besitzer auf dem Monitor etwas zu sehen bekommt – und die wird von einem Chip gesteuert, den man passenderweise Video-Controller getauft hat.

Video for Windows: Ein Microsoft-Programm für Macs und DOSen, mit dessen Hilfe man dort digitalisierte Filme aufnehmen, bearbeiten und abspielen kann.

Videospiel: Eine ahnungslose Öffentlichkeit verwendet diesen Ausdruck gern als Synonym für alle Computerspiele, obwohl der Kenner damit eigentlich allenfalls die Zockware für Konsolen und Handhelds meint.

Videotext: Allgemein bekannter Informationsservice von diversen Fernsehanstalten, zu dessen Empfang man ein entsprechend ausgerüstetes TV-Gerät benötigt.

Vierfarbdruck: Während auf Bildschirmen unsere bunte Welt bevorzugt mittels der sinnreich vermischten Grundfarben Rot, Grün und Blau (RGB) zum Leuchten gebracht wird, verwenden Drucker dafür in der Regel die vier Farben der CMYK-Palette, nämlich Cyan (Türkis), Magenta (Pink), Yellow (Gelb) und Black (Schwarz).

Vierte Generation: Inzwischen ist es zwar schon fast aus der Mode gekommen, die Entwicklungsfortschritte bei der Hardware in „Generationen“ einzuteilen, aber wer es doch noch tut, nennt die aktuellen Geräte auf dem Markt dann eben Vertreter der vierten Generation.

Virus: In der Medizin ist das (oder der) Virus ein Krankheitserreger; in Digitalien bezeichnet man damit ein boshaftes bis bösartiges Mini-Computerprogramm, das still

und heimlich andere, brave Software „infiziert“. Je nachdem, wie es das tut und welchen Schaden es dabei anrichtet, klassifiziert man die ekelhaften Winzlinge dann auch genauer als Bootsektor-, Link-, Hybrid- oder Scherzviren etc. Der neueste Schrei in dieser Beziehung sind übrigens heimtückische Java-Applets, die man sich als Netz-Surfer leider ziemlich leicht einfangen kann: An sich handelt es sich dabei um recht nützliche, in der neuen Internet-Programmiersprache Java geschriebene Mini-Progis, die auf dem heimischen Rechner z.B. ein am Screen durchlaufendes Textband erzeugen sollen. Wenn man Pech hat, stellen sie aber noch ganz andere Dinge an und stöbern z.B. im Auftrag ihres Erzeugers auf der Festplatte herum...

Virtual Reality: Die virtuelle Realität ist mittlerweile zum beinahe inhaltsleeren Modebegriff verkommen, mit dem werbefreudige Hersteller schon mal ein ganz normales Computerspiel adeln wollen, nur weil darin auch ein paar häßliche 3D-Grafiken vorkommen. Im engeren Sinn versteht man darunter eine dreidimensionale, auf dem Computer erzeugte Kunstwelt, in der man sich mit Hilfe von meist recht aufwendigen Gerätschaften (VR-Brillen, Datenhandschuhe) fast so gut bewegen kann wie in der wirklichen Welt. Zu den konkreten Anwendungsgebieten gehören etwa Architekturmodelle, die Ausbildung von Ärzten (virtuelle Operationen), Piloten oder Astronauten – und natürlich auch jene VR-Maschinen, die in manchen Spielhallen herumstehen.

Virtuell: Aus dem Lateinischen stammendes Wort, das soviel wie „nicht wirklich vorhanden“ oder auch „künstlich nachgebildet“ bedeutet. Ein klassisches Beispiel dafür ist der virtuelle Arbeitsspeicher, der dem Benutzer zwar wirklich mehr RAM zur Verfügung stellt – aber nicht mit real existierenden Speicherchips, son-

dern durch die Reservierung von entsprechend viel Platz auf der Festplatte. Das funktioniert im Prinzip auch wunderbar, bloß bei der (Zugriffs-) Geschwindigkeit macht sich der technische Trick stark bremsend bemerkbar.

VisiCalc: Die erste Tabellenkalkulation der Welt. Sie wurde von Dan Bricklin und Bob Frankston entwickelt, die ihr bahnbrechendes Programm 1978 auf dem Apple II vorstellten.

VisualBasic: Im Jahre 1991 von Microsoft herausgebrachte und grundlegend modernisierte „Windows“-Version der schon 1964 entwickelten Programmiersprache Basic.

VOC-Format: Bekanntes Dateiformat für Audiofiles, das von dem PC-Soundkarten-Hersteller Creative Labs (Soundblaster) entwickelt wurde.

Vollduplex: Betriebsart bei der Datenübertragung, bei der die Daten gleichzeitig in beiden Richtungen fließen. Gegensatz: Halbduplex.

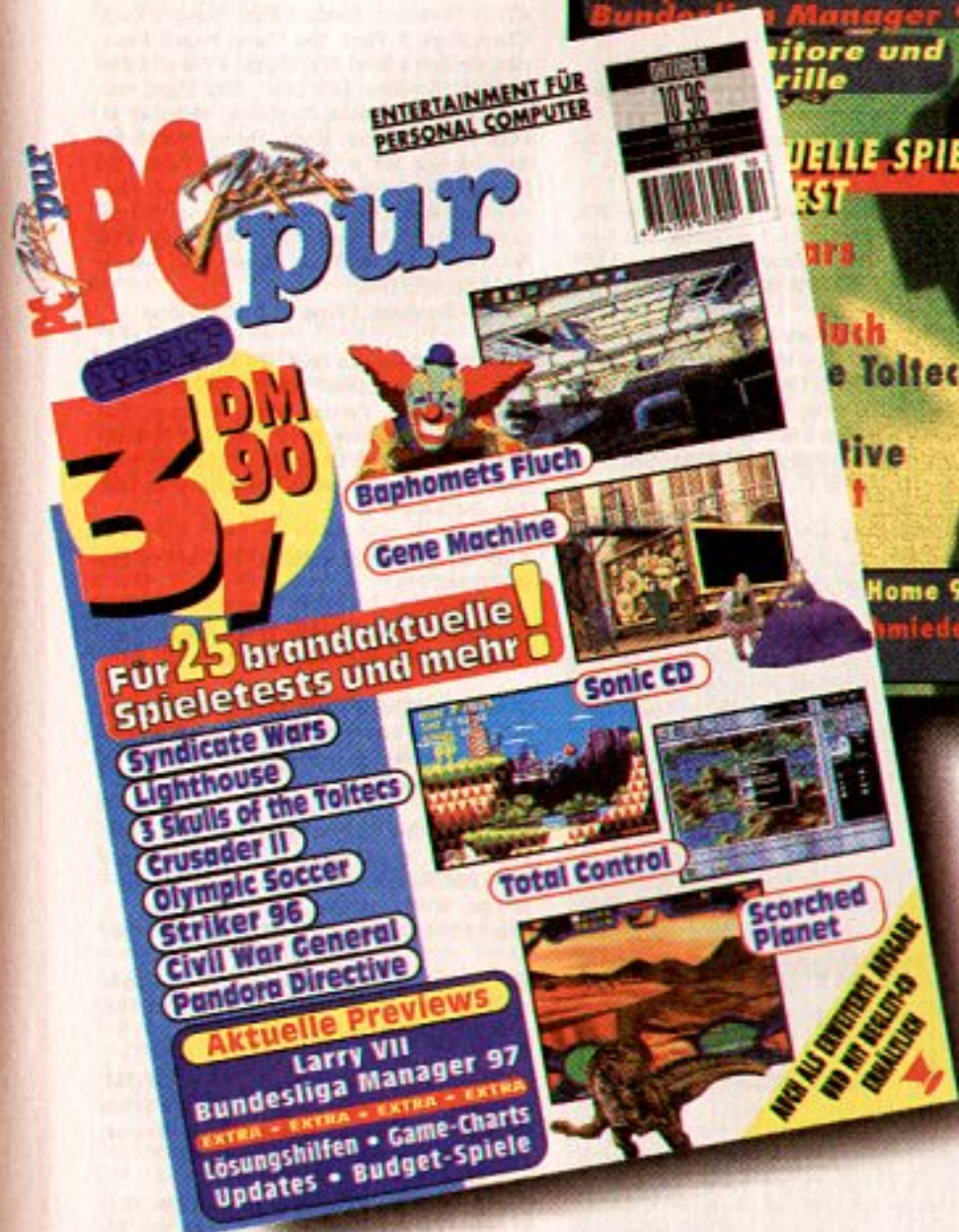
von-Neumann-Architektur: Kleiner Ausflug in die Geschichte gefällig? Also: Der anno 57 zu seinen Ahnen gerittene Amerikaner John von Neumann entwickelte pünktlich zum Kriegsende 1945 eine grundsätzliche Struktur, nach der Computer funktionieren müssen – und es in der Tat bis heute tun. Demnach besteht ein Compi aus Rechen- und Steuereinheit, Arbeitsspeicher und Ein- bzw. Ausgabegeräten, arbeitet nach binär codierten Programmen, die Verzweigungen und Sprünge zulassen, und ist bis auf wenige Basisfunktionen nicht fest verdrahtet.

VRAM: Beim „Video Random Access Memory“ handelt es sich um einen speziellen Speicher für Grafikkarten, der durch getrennte Ein- und Ausgänge gleichzeitiges Lesen und Schreiben ermöglicht – was logischerweise die Bildwiederholfrequenz steigert.

FÜR JEDEN DAS RICHTIGE!



AB AUSGABE
11/96
NUR NOCH 12,80 DM!



PC-ENTERTAINMENT
FÜR JEDEN GESCHMACK UND GELDBEUTEL
MONATLICH NEU AM KIOSK

Stromausfall



Immer auf der Jagd nach neuen Zeitvertreibern, entdeckten unsere rasenden Reporter diesmal das kürzlich erschienene „Netrunner“. Dieses erste Cyberpunk-Sammelkartenspiel müssen sich Deutschlands Matrix-Cowboys freilich vorläufig mit ordentlichen Englischkenntnissen erkaufen.

NETRUNNER

Englisch hin oder her, was für die TC-Fangemeinde viel wichtiger sein dürfte: Der Titel stammt von den renommierten „Magic“-Erfindern Wizards of the Coast. Die bei aller Komplexität letzten Endes geniale Einfachheit der populären Zauberduelle wird man hier freilich vergebens suchen, dafür wartet der Netzläufer mit einigen interessanten, teilweise neuen Spielelementen auf. Zunächst einmal gibt es (ähnlich wie im Trading Cards Game aus dem „Star Wars“-Universum) immer zwei Parteien, die von vornherein über unterschiedliche Möglichkeiten und Karten verfügen: die Corporation und der Runner. Dies ist auch der tiefere Sinn hinter dem Umstand, daß das Netrunner-Starterdeck, anders als von den meisten Konkurrenten gewohnt, stets im Doppelpack verkauft wird – ein separater Stapel mit den Karten für den Boß, einer mit solchen für den Daten-Klau.

DIE CORPORATION

Das Spiel basiert generell auf dem Talorian-Titel „Cyberpunk 2020“, ist aber

weitgehend um dessen Realwelt-Bestandteile gekürzt. Anders gesagt: Hier geht's um schiere Duelle im Cyberspace. In diesem Sinne stellt sich jede der Parteien zunächst ihr Deck zusammen. Dabei gibt es zwar kaum Beschränkungen; gespielt wird jedoch auf jeder Seite anders. So beginnt die Corporation mit einer Forschungsabteilung (worunter ihr Spieldeck zu verstehen ist) und einem Hauptquartier (einem abgegrenzten Bereich auf dem Tisch), wo Karten installiert, zwischengelagert oder durch Ice-Programme geschützt werden können. Lebensziel der Corporation ist es nun, durch das gewohnte, rundenweise Ziehen von Nachschub-Blättern an sogenannte „Agendas“ zu gelangen. Diese Neuentwicklungen und technischen Fortschritte werden dann auf dem Tisch ausgelegt, mit möglichst wirkungsvollen Fallen, Ice-Konstrukten und sonstigen Sperren geschützt, eine jeweils vorgegebene Rundenzahl lang „entwickelt“ und schließlich, wenn alles gutgeht, in Agendapunkte umgewandelt. Gelingt es der Corporation, sieben solcher Zähler zu ergattern, hat sie gewonnen.

DER RUNNER

Ganz einfach ist das natürlich in den seltensten Fällen, denn schließlich wäre da noch der illegale Kontrahent. Er verfolgt seinerseits das Ziel, Agendas im Wert von ebenfalls sieben Punkten zu stehlen, bevor die Company ihr Soll erfüllt hat. Um die Sperren und sonstigen Überraschungen der Wirtschaftsbosse zu überwinden, stehen ihm standesgemäß Ice-Brecher und andere Tools, Hardware-Erweiterungen oder sogenannte „Resources“ zur Verfügung. Das könnten etwa nützliche Connections in der wirklichen Welt, einträgliche Sonderkontrakte und dergleichen mehr sein. Mit vier Aktionen pro Runde, die beliebig auf Runs, Kartenziehen, Installieren etc. verteilt werden dürfen, ist der Runner der Corporation (welche nur dreimal pro Runde handeln darf) stets eine Nasenlänge voraus. Dafür geht er aber das Risiko ein, daß die Herren in Nadelstreifen seinen Standort zurückverfolgen und ihm ein bösesartiges Rollkommando auf den Hals hetzen – was unter Umständen zum vorzeitigen Ende durch Exitus führt.



DAS URTEIL

Rein technisch spielt sich das Game über weite Strecken durchaus ähnlich wie die Konkurrenz: Man zieht rundenweise neue Karten, installiert diese durch die Opferung von Bit-Punkten (welche ebenfalls peu à peu nachgefüllt werden dürfen) und zieht auf das hier „Run“ genannte Schlachtfeld, wo dann Ice gegen Ice-Brecher oder Upgrades gegen neue Hardware antreten. Unbeschadet der grundsätzlichen Regeln verfügen dabei viele Karten über im Textfeld angegebene Sonderfähigkeiten, was die Partie abwechslungsreich gestaltet. Interessant fanden wir insbesondere, daß die von der Corporation installierten Karten gewöhnlich umgedreht auf dem Tisch liegen, was dem „wirklichen“ Leben eines Datenjockeys durchaus entsprechen dürfte – schließlich würde so ein Netzläufer vorher ja nie so genau wissen, was ihn am Ziel erwartet. Alles in allem also ein launiges, anspruchsvolles sowie mäßig bis recht hübsch illustriertes TC-Spiel für Liebhaber von Cyberpunk-Szenarien.

DER GEWINNER

...unserer traditionellen Verlosung der Rezensionsexemplare kann natürlich auch eine Gewinnerin sein, so oder so ist für die Teilnahme kaum Vorarbeit zu leisten: Wer uns auf einer Postkarte den Autor des ersten und nach wie vor berühmtesten Cyberpunk-Romans („Neuromancer“) nennen kann, hat beste Chancen, demnächst zum Nulltarif die virtuellen Datenautobahnen der Zukunft unsicher zu machen. Die Sieger aus der letzten Nummer finden sich wie immer im Zocker Olymp bzw. in der Ruhmeshalle, die Adresse für besagte Postkartchen in wenigen Millimetern... (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer
Ring 2
D-85630
Grasbrunn

TECHNISCHE DATEN

SF-Sammelkartenspiel, erhältlich in 120er-Startersets (2 x 60 Karten getrennt) für ca. 28,- DM sowie 15er-Boosterpacks (Corporation- und Runner-Karten gemischt) für ca. 6,- DM. Regeln liegen dem Starterpack bei.
Bezug: Games In, Karlstr. 43, 80333 München

JOE MEINT

Mal abgesehen davon, daß das No-Future-Thema hier erstmalig in Form von Trading Cards auftaucht, weiß Netrunner durch ein zwar komplexes, aber durchdachtes Regelwerk zu gefallen. Ähnlich wie auch „Magic: The Gathering“ ermöglicht es dem Könner viele taktische Finessen und Winkelzüge, wodurch die Partien auch langfristig reizvoll bleiben.



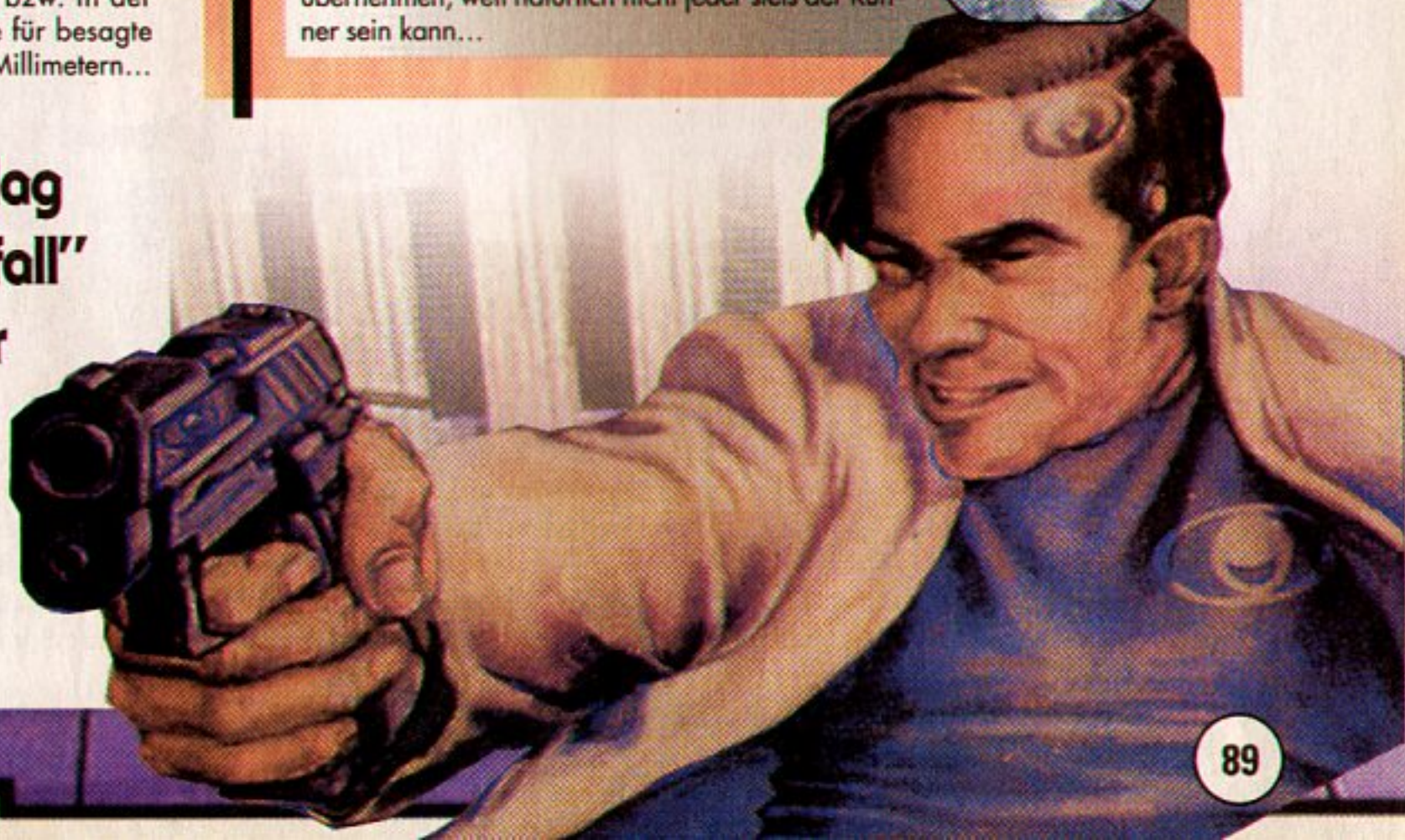
MARTIN MEINT

Meine Güte, das ist ja viel zu kompliziert – jetzt muß man auch noch für jede Seite eigene Regeln lernen! Ganz zu schweigen davon, daß das Thema sicher ohnehin nicht jedermanns Sache ist. Nö, ich bleibe lieber beim von Joe bereits beschworenen „Magic“. Da weiß man, was man hat!



STEFFEN MEINT

Okay, das Spiel erfordert Einarbeitungszeit, läßt sich dann aber sehr schön durchschauen. Bei alten Shadowrunnern wie mir kommt da jedenfalls echtes Underground-Feeling auf. Nur muß man halt manchmal wohl oder übel den Part des „Feindes“ übernehmen, weil natürlich nicht jeder stets der Runner sein kann...



COIN OP

Vielfalt, dein Name ist Arcade: Ob Blade Runner, Langfinger oder Cineast, im neuen Coin Op kommt jeder auf seine Kosten – sogar für einen Abstecher in die Unterhaltungswelt von übermorgen war noch ein Plätzchen frei!



GUNBLADE

Segas neuester Polygonstreich präsentiert sich ganz im Gewand der erfolgreichen „Virtua-Cop“-Reihe, nur daß die Helden neuerdings in einem High-Tech-Helikopter sitzen. Bis zu zwei menschliche Ordnungshüter dürfen zur Bordkanone greifen und einer Bande von Kampfro-
botten Saures geben – die Kerle schlendern mit ihren Geiseln seelenruhig durch New York, nachdem sie dort eine UN-Versammlung überfallen haben. Na ja, immerhin können die Blechbüchsen ja auch auf Flammen-, Granat- und Raketenwerfer zurückgreifen, während man

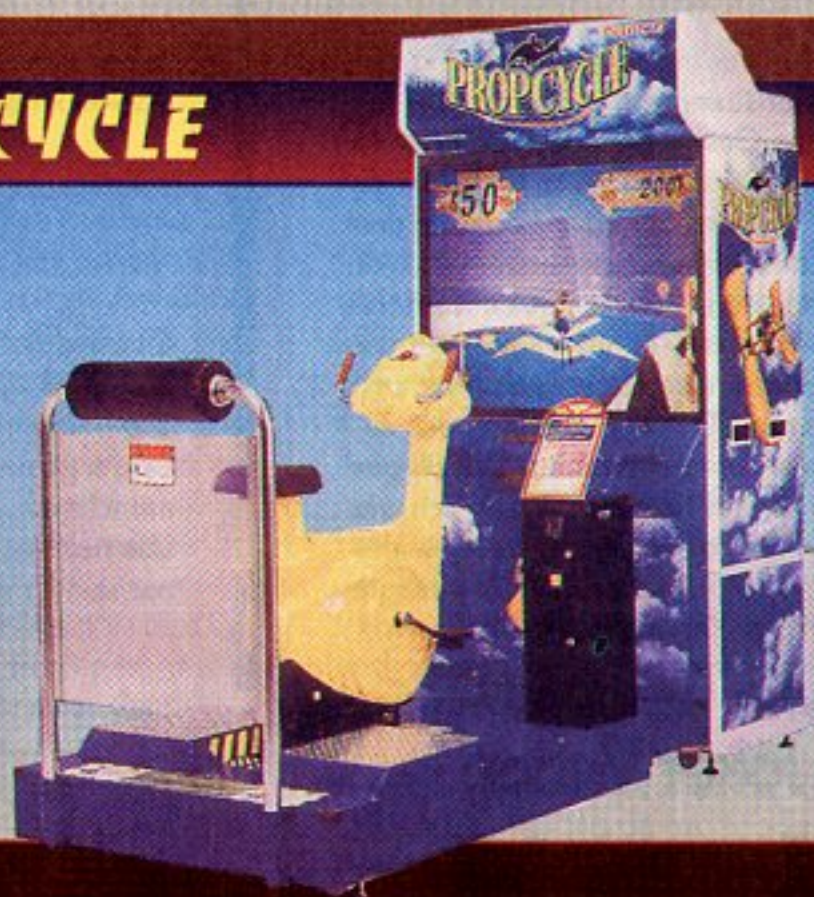
selbst auf blaue Bohnen angewiesen ist. Zum Trost wartet das Game mit superben 3D-Szenarien auf, u.a. erfreuen der Central Park und ein Riesendampfer das Auge. Fazit: traditionelle Baller-Action vom Feinsten.



PROPCYCLE

Richtig niedlich geht es bei Namcos Simulation eines Propellerfahrrads (!) zu. Das Spiel lebt ganz von seiner genialen Hydraulik, denn hier muß man in echte Pedale treten, will man gen Himmel schweben. Das Spielprinzip ist simpel, man gibt einfach „Vollgas“ und sammelt durch das Aufsammeln von Luftballons Punkte. Erheblich

komplexer sind da schon die wunderschönen Polygongrafiken, welche die Flugmanöver durch tiefe Schluchten und über reißenden Flüssen auch optisch zu einem Hochgenuß machen. Und gesund ist die Geschichte auch noch, schließlich strampelt man sich die überflüssigen Pfunde buchstäblich im Fluge vom Leib!



LANDING GEAR

Mit Taitos friedlichem Flugsimulator ist ein ausgesprochen seriöses Stück Software im Stil von „A-320 Airbus“ in der Spielhalle gelandet: Ein halbes Dutzend Maschinen vom Passagierflugzeug über „Wasservögel“ und Kampffjäger bis hin zum

Space-Shuttle steht bereit, damit der Arcade-Pilot den Landevorgang in verschiedenen Varianten, aber immer absolut realistisch üben kann. Sanftmut beim Umgang mit dem Steuerhorn ist dabei oberstes Gebot, zur Unterstützung gibt's Anwei-

sungen aus dem Kontrolltower sowie verschiedene Blickwinkel und Schwierigkeitsgrade. Technisch fliegt der Automat auf der Höhe der Zeit, denn neben der soliden 3D-Grafik überzeugt vor allem die glasklare Sprachausgabe der Fluglotsen.

NEUE FLIPPER

Schwabens Antwort auf Steven Spielberg heißt Roland Emmerich. Aus dessen SF-Blockbuster **Independence Day** hat Sega nun einen aufwendigen Flipper gezimmert: Die feindlichen Raumschiffe und ekelhaften Alien-Köpfe erscheinen als nett gemachte Gimicks auf dem Spielfeld, sogar die digitalisierten Originalstimmen der

Hauptdarsteller Jeff Goldblum, Will Smith und Bill Pullman sind deutlich vernehmbar. Spieltechnisch besteht die Invasion der Außerirdischen zwar nur aus den üblichen Rampen, Targets und Multibällen, aber das eben in bester Hollywood-Qualität. Wie man einen originellen Flipper ohne Vorbild gestaltet, zeigt Ballys **Safe Cracker**, wo der Spieler als Langfinger einen gut bewachten Tresor ausräumen muß. Das geschieht allerdings

nur auf dem Display in einer Art Brettspiel, während es auf dem eigentlichen Tisch um die übliche Punktejagd geht. Der besondere Clou an der Sache sind jedoch münzförmige Tokens, welche hier von Fall zu Fall über die Glasplatte auf den Pinball-Virtuosen zugerollt kommen: Je nach Laune des Spielhallenbesitzers beschieren diese ein weiteres Spielchen oder gar einen Preis – man kann sie natürlich auch einfach als Andenken behalten.



NEUES AUS CYBERTOWN

Erfreulicherweise haben auch Jugendliche in aller Regel Zugang zu den immer populärer werdenden Internet-Cafes wie dem Berliner „Virtuality Cafe“ in der Lewishamstr. 1 oder dem „Cybers“ in der Frankfurter Zeilgalerie. Eine ausgezeichnete Gelegenheit, um dort selbst an Ort und Stelle das Neueste aus dem Reich der Virtuality-Automaten auszuprobieren. Denn der 95er Hit „Total Recoil“ wurde gerade um zwei Events erweitert: **Trap Master** katapultiert den Cybernauten an einen schneebedeckten See in den USA, wo er mit der Plastik-Winchester virtuelle Tontauben zerbröselt. Wesentlich ab-

wechslungsreicher ist das an den gleichnamigen Atari 2600-Klassiker angelehnte **Quickshot Carnival**, denn neben niedlichen Entlein müssen hier Spielzeugsoldaten, Astronauten und Blumentöpfe als kunterbunte Zielscheiben herhalten. Zur Präsentation ist zu sagen, daß diese VR-Spiele dank schneller Polygongrafiken und feiner Texturen mittlerweile auch dem kritischen Auge einiges zu bieten haben. Der dazugehörige Sichthelm ermöglicht zudem den vollen Durch-, Rundum- und Weitblick – bis zur virtuellen *Realität* fehlen aber immer noch ein paar Millimeter...

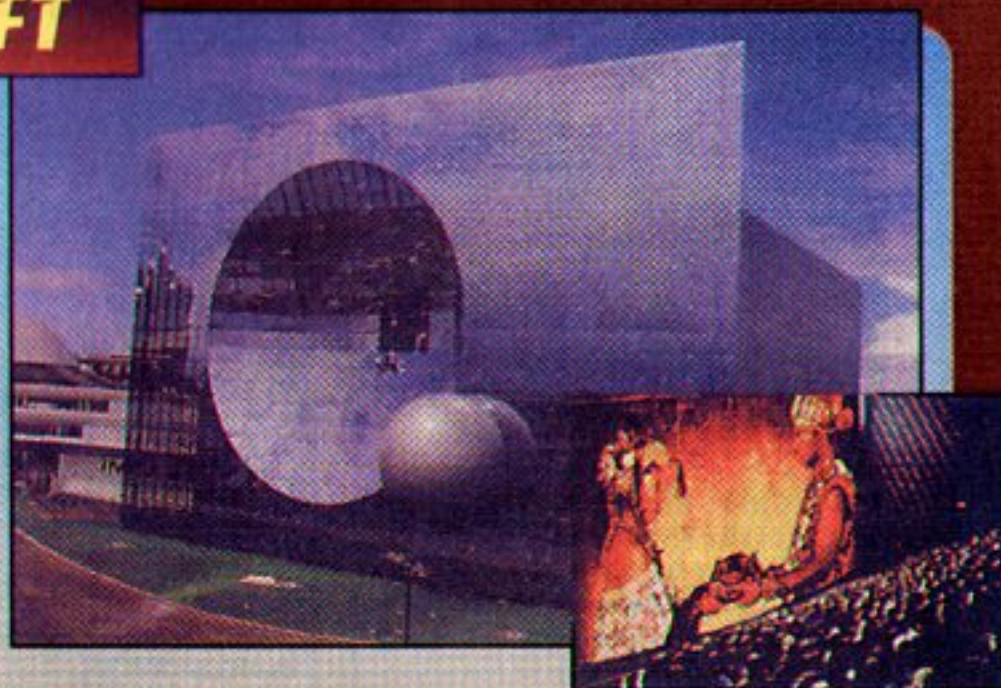


DAS KINO DER ZUKUNFT

Im 350 Kilometer südlich von Paris gelegenen Poitiers wurde kürzlich Europas erstes **Imax-3D-Kino** eröffnet, das (im Gegensatz zu den bisherigen Lichtspieltheatern dieser Art) auf einer 600 qm großen, speziell gewölbten Leinwand auch Spielfilme vorführt. Im Moment kann man sich dort den allerersten Imax-Spielfilm der Welt ansehen, nämlich

Jean-Jacques Annauds („Der Name der Rose“) technisches Meisterwerk „Wings of Courage“, das von den Abenteuern eines waghalsigen Piloten handelt. Aufgenommen wurde es mit sündteuren Spezialkameras – angesichts der atemberaubenden Flugmanöver auf der Monster-Leinwand keine schlechte Investition!

(Manuel Semino)



WEIHNACHTEN UND SILVESTER FALLEN DIESES JAHR BEIDE AUF DEN

Da die kommende Ausgabe den Dezember und Januar abdeckt, werdet Ihr darin bereits Previews zu den ersten Highlights des nächsten Jahres finden, Tests aller Weihnachts-Hits sowie natürlich wieder jede Menge News, Specials, Interviews, Preis-ausschreiben und Lösungshilfen – mitlesen, mitstaunen!

29. NOVEMBER!

NEUE SPIELE

Hier ein Auszug dessen, was Euch an neuen Games über die Jahreswende am Amiga bzw. schon Wochen davor im Joker erwartet.

3D BOULDER DASH (Knobelei)

BRAIN DAMAGE PINBALL (AGA-Flipper)

CHAOS ENGINE 2 (Stratego-Action)

CLIF DANGER (Jump & Run)

DOUBLE AGENT (Splitscreen-Duelle)

GENETIC SPECIES (3D-Dungeon)

GNOMES (Jump & Run)

JET PILOT (Flugsimulation)

POLE POSITION (F1-Management)

STREET RACER (Rennen)

TINY TROOPS (Action-Strategie)

TRAPPED (3D-Dungeons)

VIRTUAL RALLY (Rennen)

WENDETTA (Space-Action)

In den kommenden Wochen werden die Weichen für die Zukunft der „Freundin“ gestellt, denn es soll die endgültige Entscheidung fallen. Mit dem Joker seid Ihr auf dem laufenden, wir liefern **DIE NEUESTEN INFOS ZUM VISCORP-DEAL**.

Ob Weihnachtseinkauf oder Silvester-Kater nebst Umtauschwünschen für unliebsame Geschenke, wir lassen Euch nicht im Schneegestöber stehen: **HEISSE TIPS FÜR COOLE FEIERTAGE** kann demnächst wohl jeder gebrauchen!

NEUE SPECIALS

NEUES HEFT

Die (am 29. November an den Kiosk) kommende Ausgabe wird also ein Fest für Amigos, und das in doppelter Hinsicht. Noch mehr Grund zum Feiern wird es für all jene Schlaufüchse geben, die den Joker noch heute per Abo ordern: Sie sparen Geld für die Weihnachtskasse, sind vor allen anderen über das Neueste rund um den Amiga informiert und erhalten obendrein **EXKLUSIV EIN SPIELBARES DEMO DES AKTUELLEN MEGA-HITS „CAPITAL PUNISHMENT“!**

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Software-Store Ditzingen
Münchingerstraße 30
71254 Ditzingen
Tel.: 07156/951212

Stefan Ossowskis
Schatztruhe
Tel.: 0201/788778

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

Amtrade	13	Multimedia Corner	41
Bachler	81	Multimedia & Design	47
Bühler	69	Pawlowski	95, 96
Conny Figge Schnellversand	7	Pro Concept	23
Data House	65	Prolit Studio	51
HP Computer	27	Quicksoft	25
Joker Verlag	24, 26, 29, 55, 61, 73, 85	Wial	65
Joysoft	33		
Lechner Verlag	11		
Mallander	2, 19, 20, 21	Poster:	ITE
Media Point	61	Poster:	Columbia Tristar

JIM CARREY

MATTHEW BRODERICK

Wenn er
Dich
verkabelt...
gehörst
Du ihm.

Cable Guy

DIE NERVENSÄGE



IM VERLEIH DER
COLUMBIA TRISTAR
FILM
VERLEIHUNG
ALLE RECHTE VORBEHALTEN